80 SAYFA

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
ŞUBAT 1998
SAYI: 35
500.000 TL
(KDV DAHİL)

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

06

GAMESHOW

LORDS OF MAGIC
KICK OFF 98
GRAND THEFT
DREAMS
RIVEN
SUB CULTURE
NBA ACTION 98
RED BARON 2
UNDERMOUNTAIN
CLOSE COMBAT
W.C. PROPHECY

ODDWORLD

OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA, KONSOL OYUNLARI ve INTERNET KÖŞESİ

AKAY-NET

BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

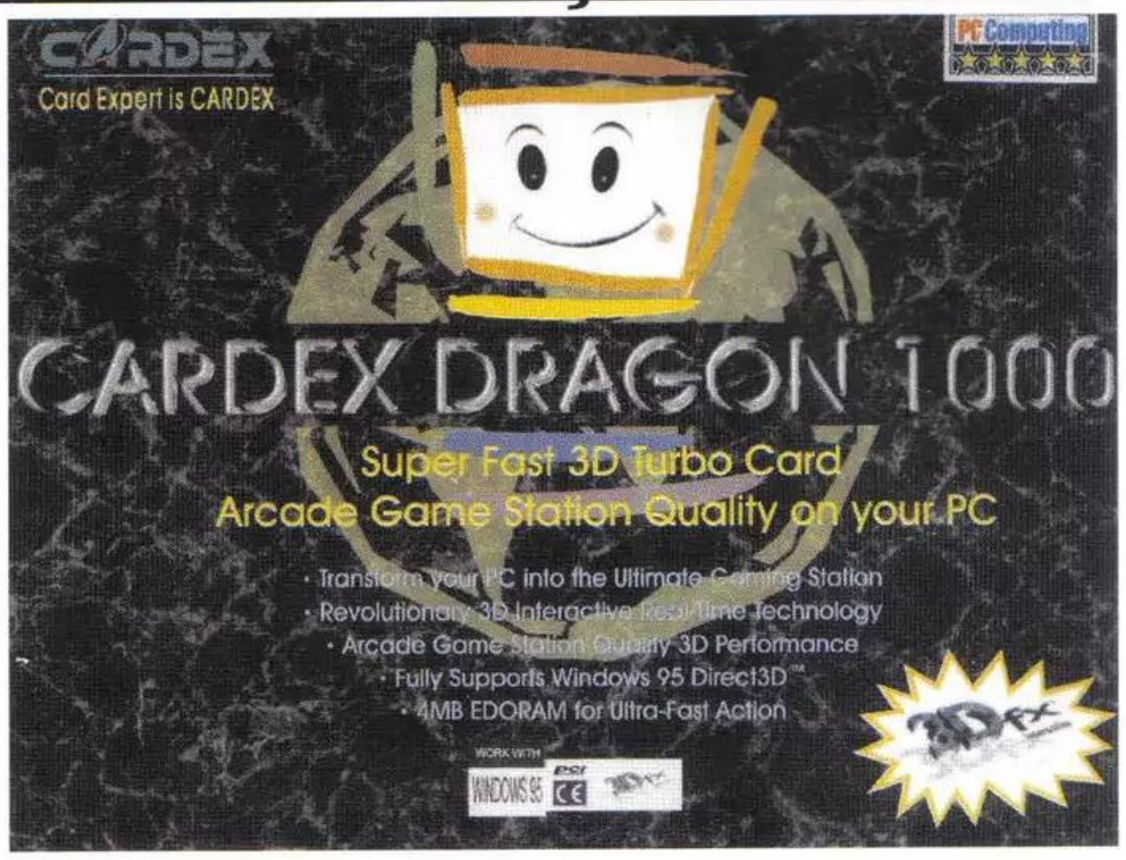
OYUNLARINIZI GERÇEĞE DÖNÜŞTÜRÜN !

CARDEX

VOODOO CHIPSET

3D ACCELERATOR CARD!

BAYİLERE ÖZEL FİYATLAR



CD OYUNLARINDA HİÇ KİMSE BİZİM FİYATLARIMIZI YENEMEZ

İŞTE SİZE LİSTEMİZDEN BİR KAÇ OYUN ...

*GRAND THEFT AUTO	*MYST 2	*STREET FIGH. ZERO
*NIGHTMARE CREAT.	*QUAKE 2	*LONGBOW 2
*JEDI KNIGHT	*REBELLION	*TOMB RAIDER 2
*BATTLESPIRE	*WING COM. PROP.	*UNREAL
*MONKEY ISLAND 3	*STARCRAFT	*HEXEN 2

... VE DAHA NİCE ÇEŞİTLER !

BİLGİSAYARCILAR

HEMEN ARAYIN, FARKI GÖRÜN !

TEL: 232-362-3021
FAX: 232-362-0313
CENGİZ TOPEL CD.44/1-C
KARŞIYAKA - İZMİR

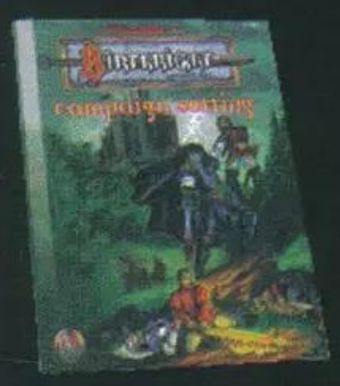
SATIŞLARIMIZ TOPTANDIR, PERAKENDE SATIŞIMIZ YOKTUR.
BAYİLİKLER VERİLİR. AYLIK 500 ADET OYUN ALAN BAYİLERE
ÇOK BÜYÜK KOLAYLIKLAR...

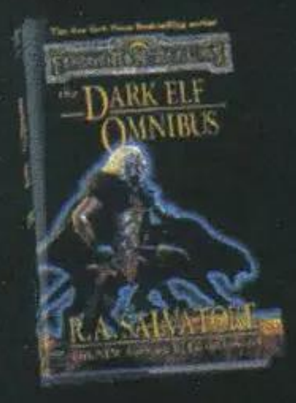
ARAYIN, FIRSATLARDAN YARARLANIN...

maceraya siz de katılın!

BÜYÜK MAVİ YAYINCILIK

sizi hayatınızın oyununa davet ediyor.





Advanced Dungeons&Dragons®

TSR 1960'dan beri çıkardığı ürünlerle dünya çapında milyonlarca insanın hayalgücüne hitap etmektedir.

TSR dünyanın en eski ve en iyi Role Playing sistemi "Advanced Dungeons & Dragons" un yaratıcısıdır. AD&D yaratıcıları kırk sene içinde,oyuncuları için onlarca fantastik dünya yaratmış, oyuncularını bu dünyalarda maceralara göndermiş,fantastik mekanlarda,ilginç yaratıklarla karşılaştırmış, gerçeküstü olaylar yaşatmıştır.

Role Playing sadece kağıt ve kalem ile oynanabilen teatral bir grup oyunudur. Oyunun özü oyuncuların fantastik bir macerada fantastik karakterlerin rollerini yapmalarıdır.

Wizards of the Coast dünyanın en büyük kart oyunları üreticisidir. Wizards of the Coast'un ödüllü kart oyunu Magic:The Gathering dünyanın en çok satan ve en çok oynanan kart oyunudur.Dünyanın en çok ilgi gören zeka oyunu olan Magic'in dünya turnuvasına her sene 21değişik ülkeden 15.000 kişi katılmaktadır.

Bugüne kadar basılan 6000 kartın her biri özenle seçilen çizeri ve alıntıları ile bir sanat harikası sayılmaktadır. Dünyada 3.000.000 oyuncusu olan oyunun bir o kadar da kart kolleksiyoncusu olduğu sanılmaktadır.

MAGIC The Gathering

FIVE RINGS

Wizards OF THE COAST

Wizards of the Coast ve TSR Branch Türkiye Genel Dağıtıcısı - Büyük Mavi Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti.
Abdi İpekçi Cad. Milli Reasürans Çarşısı.No:61 Dükkan:12 Teşvikiye/Nişantaşı / İstanbul Tel: 212 2404057 Fax:212 2464574 E-Mail: coskunk@turk.net

Satış Noktalarımız:

Gerekli Şeyler (+90 212 2404057) Abdi İpekçi Cad. Milli Reasürans Çarşısı. No:61 Dükkan:12 Teşvikiye / Nişantaşı / İstanbul **Gürcom Bilgisayar Sistemleri** (+90 212 2472490) Halaskargazi Caddesi. Teyyareci Fehmi Sk. No:21 Şişli / İstanbul **Gürcom Bilgisayar Sistemleri** (+90 212 2472490) Rumeli Cad. Itır Sk. No:3 osmanbey / İstanbul **Hammer Müzik** (+90 216 3489998) Mühürdar Cad. Akmar Pasajı No:70/12 Kadıköy / İstanbul **Robinson Crusoe Kitabevi** (+90 212 2936968) İstiklal Cad. No:389 Beyoğlu / İstanbul **Yağmur Cyber Cafe** (+90 212 2923020) Şeyh Bender Sk. Asmalı Mescit No18 Tünel-Beyoğlu / İstanbul **MIB Bilgisayar veYazılım San.** Zeytinlik Mah. Yakut Sk. Sağlık Apt. No:58 Bakırköy / İstanbul **Halaç Bilgi İşlem** (+90 312 4278906) Tunalı Hilmi Cad. Ertuğ Pasajı No:88-55/56 Kavaklıdere / Ankara **FRP Bilgisayar Turizm** (+90 312 4278906)Tunalı Hilmi Cad. Ertuğ Pasajı No:83 Kavaklıdere / Ankara **Kamer Bilgisayar** (+90 212 2600225) Ihlamurdere cad. Çelebioglu sok. No:2/5 Beşiktaş / İstanbul

ANGELS COMPUTER

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

▶ MPEG FİLMLERİ

▶ EN YENİ CD OYUNLARI

ANGELS PRO

Pentium 200 MMX
Gigabyte TX Board
2 GB Harddisk
32 MB Edo Ram
2 MB S3 V+ Ekran kartı
16x CD-Rom
16 Bit Creative Ses Kartı
33.600 Fax Modem
15" Digital Monitör

1250 $+KDV

ANGELS ECO

Pentium 133 CPU
VX Board
1.2 GB Harddisk
16 MB Edo Ram
2 MB S3 V+ Ekran kartı
16x CD-Rom
16 Bit Ses Kartı
Radio Kartı + Speaker
14" NI-LR Monitör

748 $+KDV

CD WRITER

PHILIPS CDD 2000 (6XREAD, 2XWRİTE)
YAMAHA CDR 400II (6XREAD, 4XWRİTE)

33.600 Fax Modem :
57$ + KDV
33.600 US Robotics:
105$ + KDV

ARTIK
INTERNETTE veya KARŞILIKLI KONUŞUN, SEYREDİN
RENKLİ VİDEO KAMERA = 210 $ + kdv

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173
Web Site: http://www.angelscomputer.com
E-Mail: Angels@angelscomputer.com

GAMESHOW

SAYI 35

"Bu ay canım çok sıkkın, yazı falan yazmak istemiyorum deyip, altına adımı yazdıktan sonra bu satırları boş bırakacaktım ama yemedi. Bir daha böyle bir buhran dönemi geçirirsen yapıcam, haberiniz olsun."

GameShow Dergisi, Editör yazısı, Mart 1997

☒M.Emin Gür

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
TİMUR ÇATAKLI

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Burçak Caner, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Şahin Derya, Ahmet Ergen, Özgür Gültekin, Mennan Kara, Engin Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Hüseyin Yeşilbaş

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Olm len, sen jetlag olmuşsun.
- Ne lag? Ne demek olm o?
- Godlag, ne lag olacak jet olm jetLAG!
- Ne demekmiş ki abem o? Hem beni niye illaki bi LAG yapmak istiyosun.
- Taa nerelere gittin ama bir türlü adam olamadın sen. Şey demek, **"GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Oyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir"** demek.
- Aaaa, demek ondanmış bu şahsiyetsizliğim.
- Sen buranın taşına toprağına kurban ol emi!

GRAND THEFT 10

N. CREATURES 14

KICK OFF 98 16

LORDS OF MAGIC 18

DREAMS 22

INDY RACING 26

RED BARON 2 28

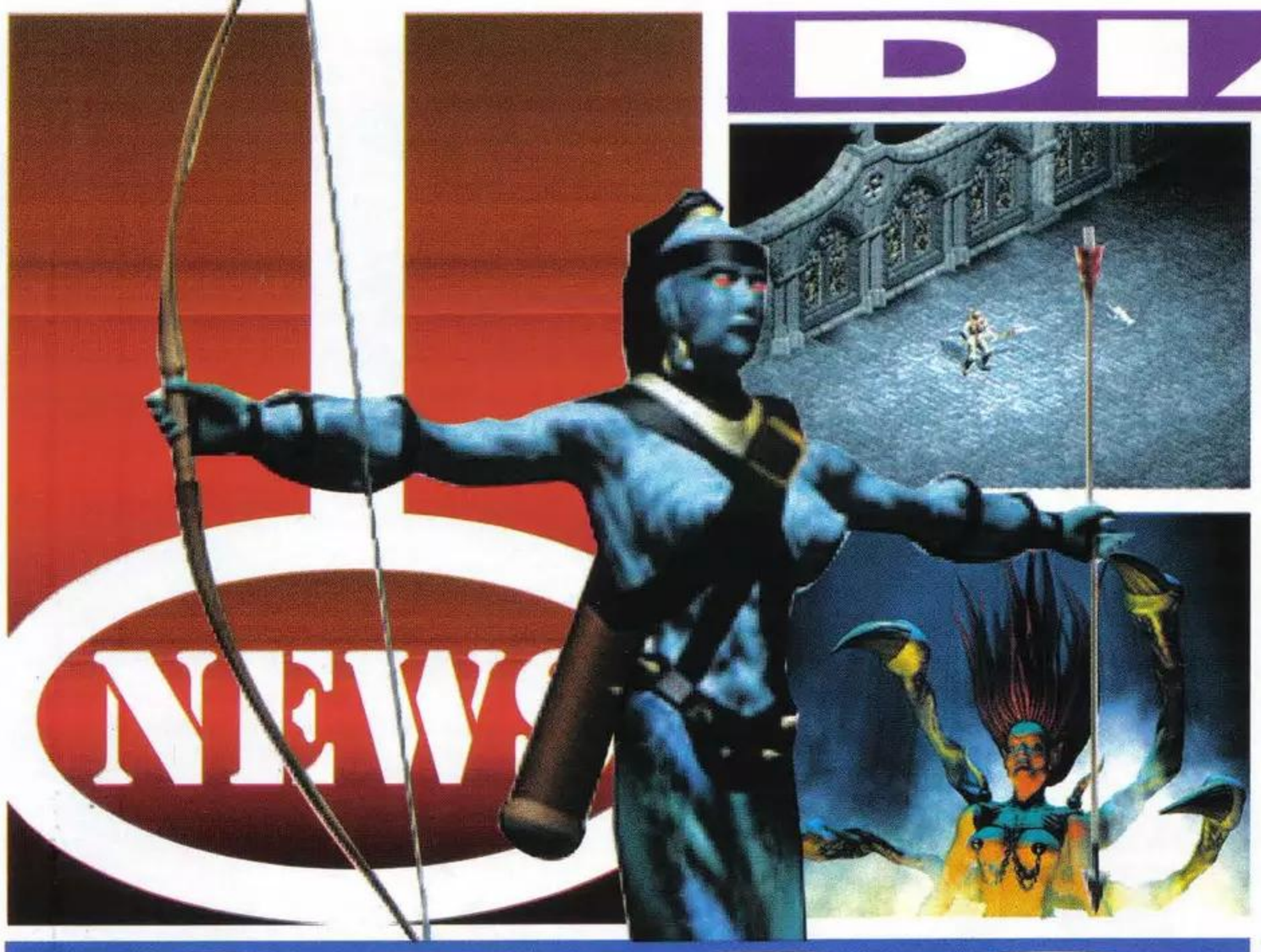
CLOSE COMBAT 30

RIVEN 34

ODDWORLD 38

SUB CULTURE 40

WC PROPHECY: 42
PAX IMPERIA: 46
U.MOUNTAIN 50
NBA ACTION 98 56
RISK 56
OVERDOSE 58
CHEATS 66
ENGIN 70
FRP 72
AR@RIM 74
ANOTHER W. 78

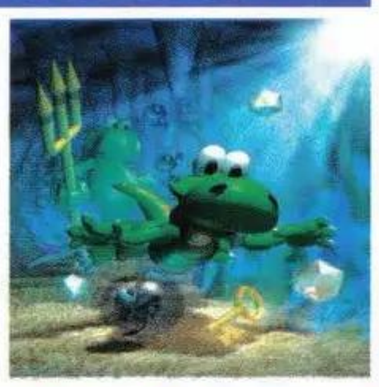


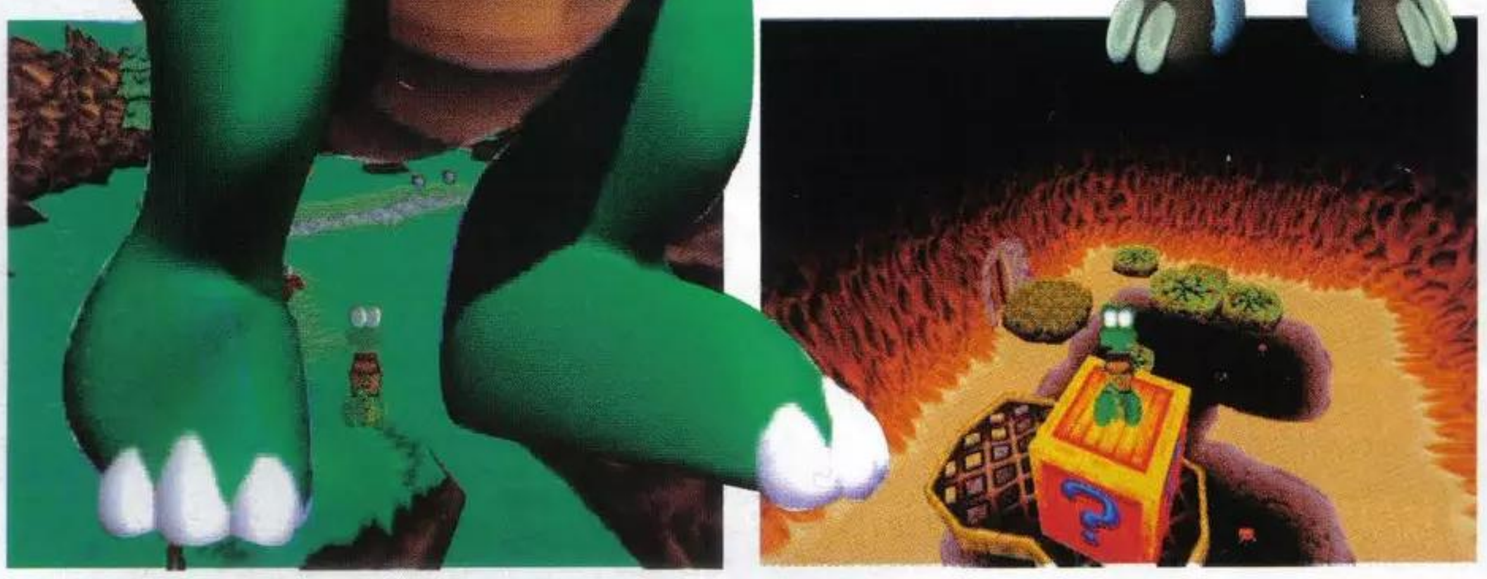
DIABLO

Hay allah belkide kimse görmemiştir yahu, niye boşuna kıllandırayım milleti. Neyse yazıyorum işte, geçen ay bu köşedeeee.. ehe, nasıl desem... Amaaaan diyeyim de kurtulayım; geçen ay bu köşede Dreams in Reality adlı oyunun news yazısında Grimfandango'nun tanıtımı vardı. Bu karışıklık için özür dileriz. Konuyla ilgili şahıslara tarafımdan en ağır cezalar verilmiştir (1 hafta Age Of Empire oynamama cezası). Neyse asli görevimize geri dönelim. Piyasaya çıktığı andan itibaren ortalığı kasıp kavurmuş bir oyundan bahsedeceğiz; Diablo. Online oyun oynayanlar bilir, Diablo Quake'den sonra en çok tutulan oyunlardan biri olmuştur Internet'de. Hatta ben bile bir clan'a üyeydim bi ara. Ama şimdi vakit yok tabii. Evet bu muhteşem oyunun ikincisi de yolda. Blizzard serinin ikincisini oldukça geliştirmiş. Söylenecek ilk şey karakter çeşidinin 5'e çıkarılmış olması. Bunlardan 2 tanesi büyücü, 2 tanesi savaşçı, bir tanesi de karışık (ortaya

CROC

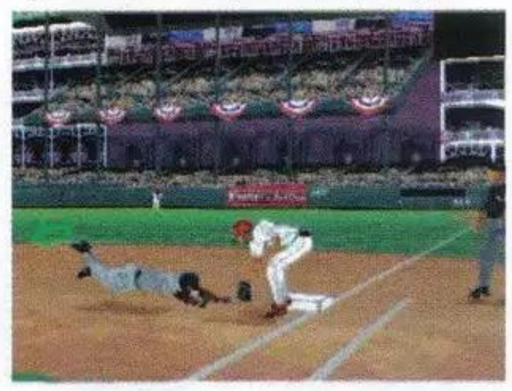
Croc için 3D oyun motoru üzerine bezenmiş bir 2D platform oyunu diyebiliriz hiç çekinmeden. Hemen gözleriniz parladı tabii, Pandemonium'da bu tür bir oyundu. Pandemonium'u sevenlerin sayısındaki fazlalığı göz önüne alınca bu oyun, platform seven oyun canavarlarının yeni favorisi olabilir. Malum artık eskisi gibi fazla platform oyunu çıkmıyor. Sevimli kahramanımız Croc, Gobbos isimli sevimli bir halkın arasında büyümüştür. Kötü kalpli Baron Dante (ehi ehi) Gobbos'ları esir alır bizde onları sevdiğimizden kurtarmak için yola çıkarız. Ama bu yol sandığınız kadar kısa değil tamı tamına 300 den fazla level geçeceksiniz. Bu kadar level'i geçerken canınız sıkılmasın diye de 60 adet değişik müzik bize eşlik edecek. Fox Interactive'in sunduğu oyun ülkemizde Aral İthalat tarafından piyasaya sürüleceği haberide kulağıma gelenlerden.

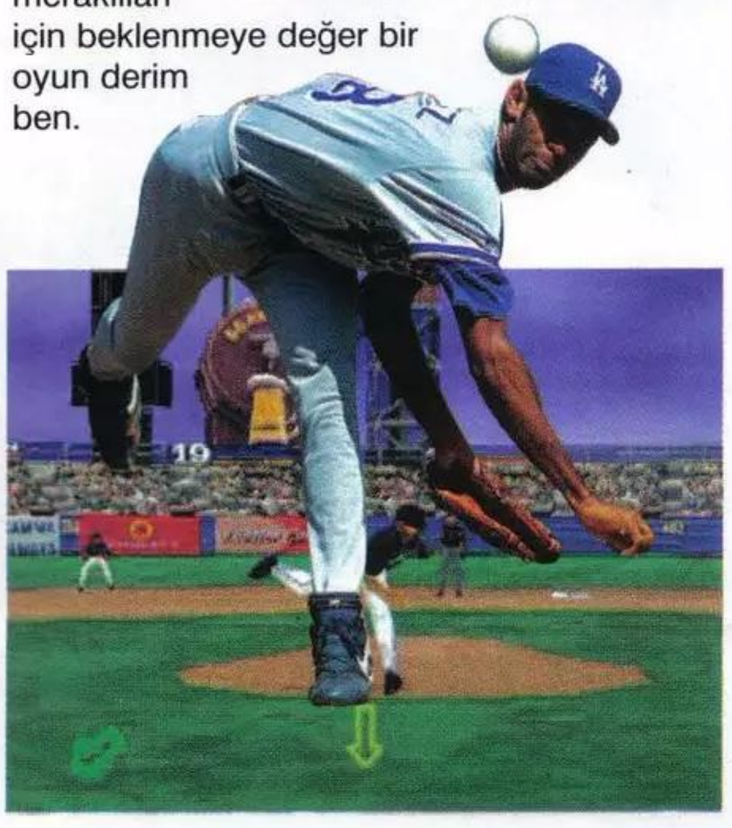




TRIPPLE98

Bizim toplumumuzda hiç sevilmesede Amerika'lıların vazgeçilmez bir numaralı eğlencesi baseball ile alakalı son zamanlarda pek bir oyun yoktu. Tripple98 gelince bu açık büyük bir ölçüde kapanacak sanıyorum. Çünkü oyunun bir takım güzel özellikleri mevcut; yeeni real-time 3D teknolojisi, maçı anlatan iki spiker, sanal stadyumlar, 20 değişik kamera açısı, Realistic Simulation & action Arcade modu, 1997 Takımlarının tamamı işte bütün bunlar Tripple 98"i son zamanların en iyi baseball oyunu yapmaya aday gibi gösteriyor. Her ne kadar bizde futbol oyunları dışındaki spor oyunları iş yapmasada meraklıları için beklenmeye değer bir oyun derim ben.



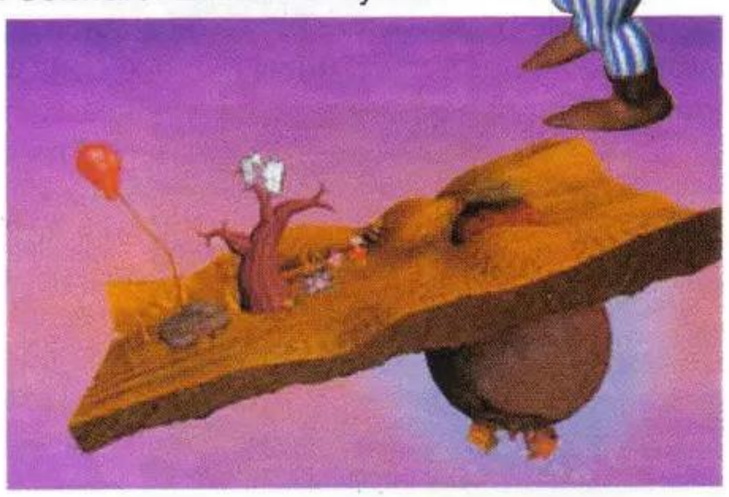


DIABLO 2

da çoban salata ehehe). Hatırlarsanız Diablo'yu çok fena haklamış, alnındaki sivri taşı kendi anlımıza saplayıp yeni Diablo olmuştuk. Diablo bu olaya fena bozulmuş olacak ki; abisi kardeşi kim varsa (Baal Ve Mephisto) çağırıp yeni ve daha güçlü bir ordu kurmaya başlıyor. Biz de çiçeği burnunda yeni karakterlerimizle bu lanetin kokusunu kilometrelerce öteden alıyoruz. Ola yerine yaklaştığımızda bir bakıyoruzki; Diablo 4 adet kasabada ortalığı cehenneme çeviriyor. Sanıyorum Diablo'yu tahtından indirecek olan Diablo 2'yi Eylül ayında (bayağı da varmış be) bekliyoruz.

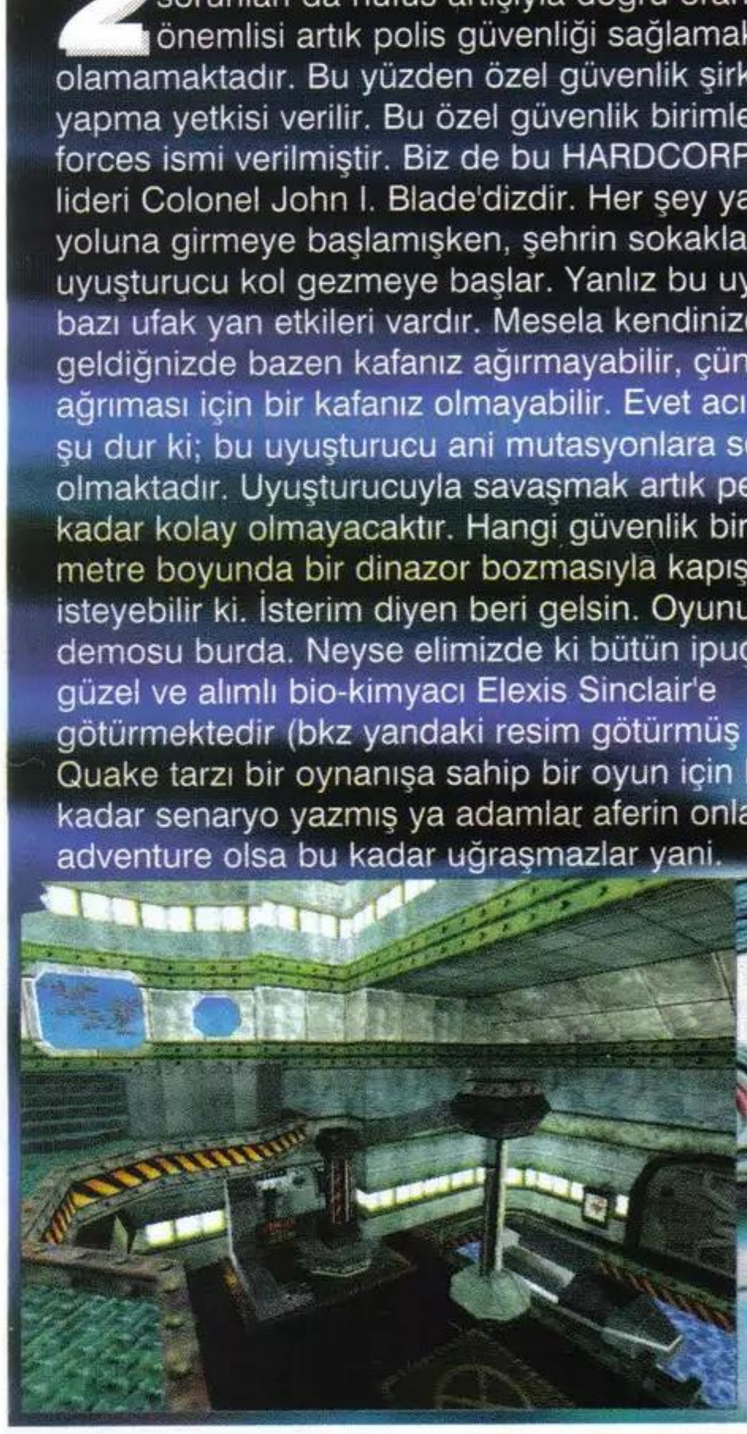
ARMED&DELIRIOUS

Ay bu ne ya. Allahım bir adventure. Tamam bunda bir gariplik yok. Ama kahramanımız ise yandaki yogi moduna girmiş hanım teyze. Granny Teyze bazı şeylerin tuhaf gitmeye başladığını farkettiğinde (ki bu bayağı zaman alıyor), bu tuhaflıkların sebebini ögrenmek için taaa uzayın derinliginde bir yerdeki ailesini aramak için yola çıkar. Bu yolda birbirinden değişik 5 gezegene uğrayacak olan Granny Teyze'nin macerasına katılmak için sabırsızlanan biri varsa aranızda hemen koşup pencereden atlasın. Ehe, şaka bir yana bu dünyalarda karşımıza çıkacak bilmeceleri çözmek için normalden farklı düşünmek gerektiğini ısrarla belirtmiş Sir-Tech Software. Eminim ki öyledir.



SIN

2087 yılında şehrin nüfusu normali kat kat aşmış, şehrin sorunları da nüfus artışıyla doğru orantılı seyretmiştir. En önemlisi artık polis güvenliği sağlamak için yeterli, olamamaktadır. Bu yüzden özel güvenlik şirketlerine polis görevi yapma yetkisi verilir. Bu özel güvenlik birimlerine kısaca sec-forces ismi verilmiştir. Biz de bu HARDCORPS sec-forces'ın lideri Colonel John I. Blade'dizdir. Her şey yavaş yavaş yoluna girmeye başlamışken, şehrin sokaklarında yeni bir uyuşturucu kol gezmeye başlar. Yanlız bu uyuşturucunun bazı ufak yan etkileri vardır. Mesela kendinize geldiğnizde bazen kafanız ağırmayabilir, çünkü ağrıması için bir kafanız olmayabilir. Evet acı gerçek şu dur ki; bu uyuşturucu ani mutasyonlara sebep olmaktadır. Uyuşturucuyla savaşmak artık pek de o kadar kolay olmayacaktır. Hangi güvenlik birimi 2 metre boyunda bir dinazor bozmasıyla kapışmak isteyebilir ki. İsterim diyen beri gelsin. Oyunun demosu burda. Neyse elimizde ki bütün ipuçları bizi güzel ve alımlı bio-kimyacı Elexis Sinclair'e götürmektedir (bkz yandaki resim götürmüş hali). Quake tarzı bir oynanışa sahip bir oyun için bu kadar senaryo yazmış ya adamlar aferin onlara. adventure olsa bu kadar uğraşmazlar yani.



POWER BOAT RACING

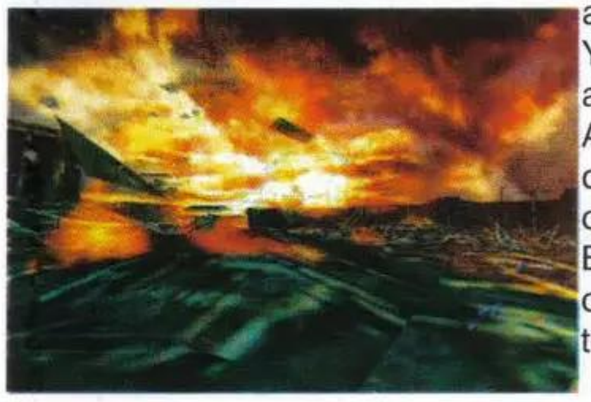
East point software ve Interplay'in ortak çalışması yeni bir yarış oyunu. Bütün oyun boyunca Fuji dağının etekleri ve yüksek teknoloji ile donatılmış Japon şehirleri yarışacağınız mekanlardan sadece bir kaçı. Oyunun 3d olacağı ve grafikleri yüzünden iyi bir makine gerektireceği diğer haberler arasından. Bakalım biz de sizin gibi beklemedeyiz.

STARSHIP TITANIC

Battı mattı ama hala iş yapıyor elin gemisi. Bu seferki macera okyanusun soğuk sularında değil uzayın sonsuz boşluğunda geçiyor. Oyunun grafik yönetmenliğini Oscar ödüllü bir tim gerçekleştirmiş. Grafiklerin Riven ve Myst tarzı olduğunu da hemen belirtelim bu arada. Umarım bu seferkinin sonuda bir buz dağı olmaz.

URBAN ASSAULT

Microsoft'daki abiler bu oyunu işini çok sevdiler galiba. Her geçen zaman yeni bir oyun çıkarıyorlar. Sanırım Age Of Empire'ın başarısı onları biraz gaza getirdi. Bu oyunumuz da Yine Microsoft imzalı. Şu sıralar çok moda olan iki oyun türünü birleştirip sentez oluşturma modasına -ki bunun adı hybridization bu da böyle biline- uymuşlar. Gelecek olan oyunumuz arcade ve real-time strateji sentezi güzel bir şeye benziyor. Grafiklerden anladığımız kadarıyla tabii. Yeni tür oyunlar bence en az bir kere denenmeli zaten. Artık her gün değişik değişik, başka tür oyunlar oynamaktan çok sıkıldık. Belki eski oynadığımız oyunlardan aldığımız zevki tekrar alırız.

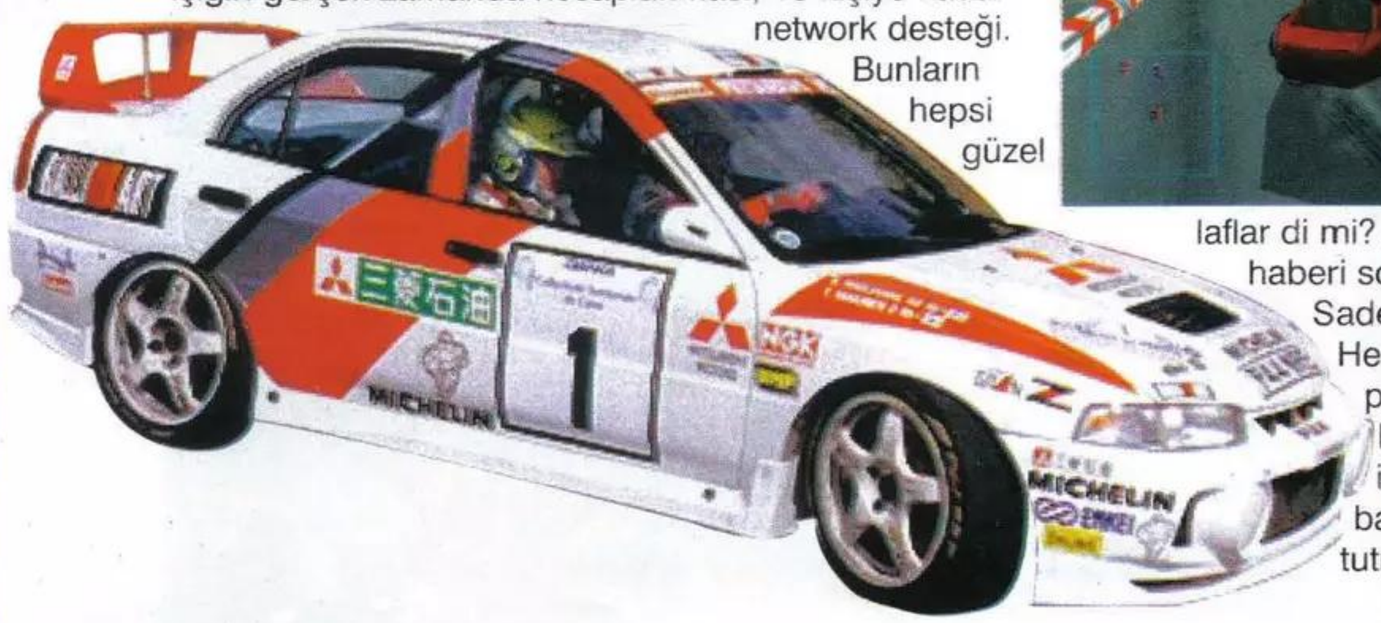


STEALTH R

Yıl 2020, silah endüstrisi almış başını gitmiş abiler. Gizli saklı bişey kalmadığından, önüne gelen silah üretmeye başlamış. Bu yeni bin yılda insanlık 15 milyon kişinin ölümüne şahit olmuş. Birleşmiş Milletler'in eli kolu bağlandığından, bu düzensizliğe karşı koymak için için bir teşkilat kurulur. Politikacılar, bilimadamları ve askerlerin desteklediği bu teşkilat Birleşmiş Millletler'in etkisiz olduğu bölgelerde düzeni sağlamaya başlar. İşte Stealth Reaper böyle bir ortamda imal edilir. Stealth Reaper çok üstün yetenekli casus ve saldırı uçağıydı. Şimdi bir duralım. Yahu bu bildiğimiz F-117 A be. Külliyen yalan hepsi bunların sakın inanmayın. Daha körfez savaşında uçtu ya bunlar. Bak iyi

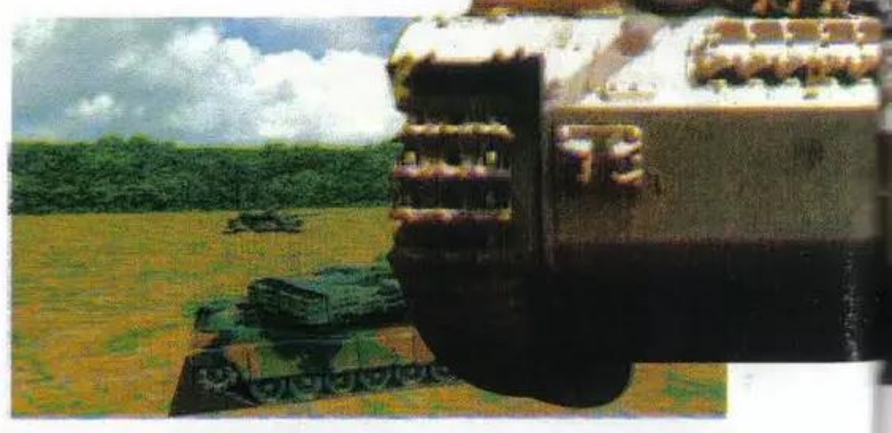
ULTIMATE RACE

Oyun firmaları ile 3D grafik hızlandırıcı kart üreten firmalar arasındaki danışıklı dövüşün herkes farkında herhalde. Sadece Voodoo chipsetini destekleyen oyunlar gelip, 3dfx satışlarını arttırması onların planlarının küçük bir sonucu. Bu oyun ise sadece Apocalypse 3D acceleration card istiyor (nasıl konuyu bağladım ama). Artık oyunu çıkaran Kallipso'nun bir ortağının kayınçosu, Apocalypse'in ortaklarından birinin baldızı ile evli midir bilemem ama sadece bir çeşit kart istemesi beni biraz kıllandırıyor. Oyunun özellikleri o kadar iyi olmalı ki biz bu oyun için o kartı alalım. Bakalım neymiş oyunun özellikleri (yine bağladım konuyu farkettiniz mi?). 800x600 e kadar 65000 renk desteği, günbatımı, gece gibi değişik hava şartlarında oynanabilme, yeni real-time 3d grafik motoru, real-time gölgelendirme, arkaplan ışıklandırma, gökyüzündeki ışığın gerçek zamanda hesaplanması, 16 kişiye kadar network desteği. Bunların hepsi güzel laflar di mi? Ama kötü haberi sona sakladım: Sadece 1 track var. Herhalde net de populerlik kazanmasını istiyorlar. Ama bana sorarsanız tutmaz bu iş.



M1 TANK P

Hiç unutmam, o sene çok kar yağmıştı. Okullar 15 gün tatil olmuştu. Herkes hazreti kar'ın gücüne boyun eğmişti. Evet, evet, sene 1989. Biz kar altında çelik paletler üzerinde, tankımızı gezdiriyoduk, herkes dışarılarda kar topu oynarken. Oynadığımız oyun da M1 Tank Platoon'dan başkası değildi (bu konu bağlamak konusunda üzerime yok). Gerçi 8 sene bir oyunun ikincisini çıkarmak için çok uzun bir süre ama, sonuçta M1 TP2 Microprose tarafından yakında çıkarılıyor. Texture mapping, 3d ekran kartı desteği (ama bu oyunda gerekli değilmiş) gibi lafları artık söylemeyeceğim, o her oyunda var. Ama firma açıkladığı



DARK SIDE OF THE MOON

Man in black adlı arcade adventure'dan tanıdığımız South Peak Interactive iki yeni adventure çıkarmaya hazırlanıyor. Haber yaptığımız Dark Side Of The Moon bu oyunlardan biri (diğeri ise 20.000 Leagues Under the Sea ama konuyla alakası yok). Yöneteceğiniz karakter Jake Wright adlı bir maceraperest. Jake amcasının yaşadığı Luna Crytal gezegenine gelir ve sevinçle onun madenine gider ama cesedi ile karşılaşır. İşte bundan sonra asıl macera başlar. Jake amcasının katillerini bulmak üzere harekete geçer. Güzel ötesi grafikleri ve konusuyla beklenmeye değer gibi. Hem ismi de gayet karizmatik. Ayın karanlık yüzüne bir de bu oyunla göz atalım bakalım.

EAPER2020

uçaktır ona bişey demem. İlk gördüğümde japonlar yapmış sandımdı. Origami gibi uçak böyle katlaya katlaya yapılmış gibi. Ama sonradan öğrendim ki tipinin böyle olmasının sebebi, yüzey parçalarının açılarının birbirinden farklı olması sayesinde radara sadece bir veya iki parçanın görüntü vermesi. Bu sayede üssümüze doğru yaklaşan bir F-117'nin, ancak bir martı kadar radar görüntüsü veriyor. Bu arada özel bir kaplama malzemesi de bu görünmezlik olayına daha da bir yardımcı oluyor. Neyse biz bu palavraları yediğimizi varsayıp, bir simülasyon oyuncusu olarak gelsin de boyunun ölçüsünü alalım diyelim.

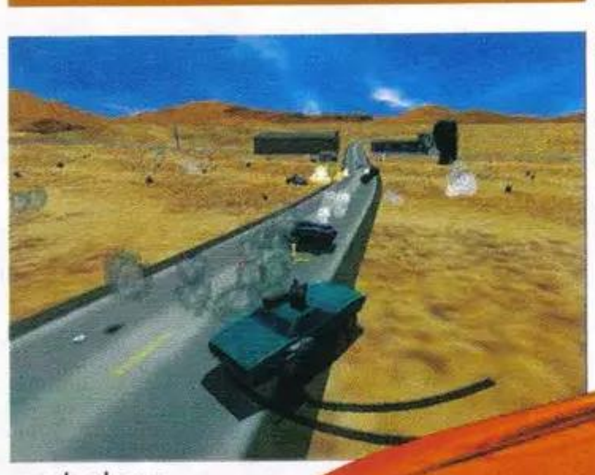
JOURNEYMAN

Bana bu haberi daha önce yaptık gibi geliyor ama derginin diğer elemanları "yapmadık lan, yaz işte" deyip üzerime yürüdükleri için mecburen -bence tekrar- yazıcam. Journeyman Project serisinin yeni oyunu, yeni digital grafikli adventure'ı gelmek üzere. Dijital grafik dedik, adventure dedik, oyun hakkında denilebilecek herşey dedik. Onun dışında size söyleyebileceğim elimize, ulaşan hi-res grafiklerin çok iyi olduğu. Gerçi Riven ve Monkey Island 3, Zork 2 gibi adventure'ları yeni yeni bitirmişken, böyle güzel bir adventurela oyalanabiliriz. Kaç CD olacağı hakkında şimdiden bir şey söylemek imkansız. İsterseniz ben bi boş atıp dolu tutmaya çalışayım. Yaz kızım, noter sen de gel. Bak bu oyun gelince 4 CD olacak, GameShow dergisinin zavallı news yazarı dediydi dersiniz.

PLATOON 2

bilgilerde bizim çok gerçekçi yeryüzü şekillerimiz, ağaçlarımız, araçlarımız (nasıl geçiş?), karargah görüntülerimiz falan gibi laflar etmekten sakınmamışlar. Artık orasını çıkınca göreceğiz. Bunun dışında tabii ki senaryolar arasında, körfez senaryosun bugün canım Irak'lı kanı çekti versiyonu, gibi toplam beş değişik campaign desteği mevcut. Ayrıca 4 kişi ile network üzerinden oynayabiliyuz. Bir de Microprose oyundaki yapay zekayı öve öve bitiremiyor. Sanırım algoritmasını yaparlarken acaip zorlanmışlar. Çıkış tarihi ise kısaca ve en güzel "eli kulağında" olarak özetleyebiliriz. Tank simulasyonu hastaları üniformalarını yıkatıp, ütülemeye başlasınlar.

INTERSTATE 76 ARSENAL



Birincisini biz Türk halkı olarak gayet sevdik, beğendik, oynadık. Şimdi ikincisi değil de expansion pack adı altında ara meze bi şeyler geliyomuş. Arsenal pack adı altında çıkan bu paket de, Interstate 76'nın 3d kartlar için update edilmiş yeni versiyonu, performansı arttırmak için optimize edilmiş arabalar ve yeni zorluk seviyeleri haricinde eski oyun. Bunun yanında ise Nitro Pack adı altında, 20 yeni görev, yeni yeni multi-player görevleri (bunun sayısını vermemişler, herhalde az, yapmışlar, utanıyorlar söylemeye), yeni arabalar (bunun da kaç tane olduğu yok, ben giderek kıllanıyorum) ve yeni silahlar (bak ya). Bi de "other enchantments" diye not düşmüşler. Allah'tan birincisinin hatırı var, yoksa bu şüpheli bilgiler doğrultusunda yeni bir oyun gelse, kimse pek kaale almazdı herhalde. Eski arabaların kullanıldığı yarılşlar, taaa Street Rod'dan beri herkesin ilgisini üzerine çekmeyi becerebilmiş. Eskinin tadı başka mirim...

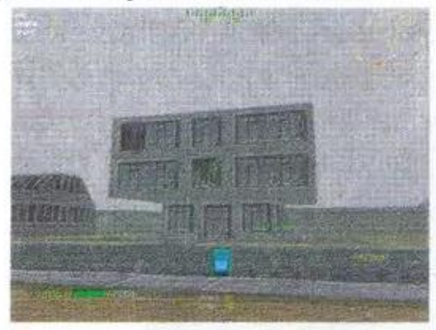
DUKE NUKEM FOREVER

3D Realms'in kazandığı paralar suyunu yavaş yavaş çekmiş herhalde ki, böyle bir olaya girmişler. Duke Nukem'in haklı olarak kazandığı ününden yararlanarak, yeni oyun yapmak yerine data cd si gibi bişeyler çıkarıyorlar piyasaya. İşte yeni grafik engine'ler falan, yeni silahlar, yeni missionlari yeni levellari yeni her şey. Yazılacak fazla bir şey yok. Bekleyip görecez. Ben size bu arada bi fıkra anlatayım: İki Balık yanyana yüzüyorlarmış, biri diğerine "Abi biliyor musun? Biz balıkların hafızası iki saniyeymiş" demiş. Diğeri, böyle bir soru beklemediği için şaşırarak "Efendim?" demiş. İlk balık ondan daha fazla şaşırmış. "Ne? Ne oldu abi".

SANITARIUM

Gece huzur içinde uyurken rüyanızda bir trafik kazası geçirdiğinizi görüp, gözlerinizi bir hastanade açarsanız kimbilir neler hissedersiniz acaba? Tabii herşey bununla bitmiyor. Bununla beraber sürrealist bir ressamın tablosundan fırlamış yaratıklarla uğraşacaksınız. Oyun boyunca kim olduğunuzu hatırlamaya çalışıp, flashback'ler yaşacağız. Anladığımız kadarıyla arcade-adventure türünde çıkacak oyun oldukça başarılı olacak gibi gözüküyor. 80 değişik karakterin bulunduğu ilginç bir konuya sahip oyunda bir rüyada mı yoksa başka dünya da mı olduğunuzu anlamak oyunun ilk bölümünü oluşturuyor. Oyun sizinde gördüğünüz gibi izometrik tarzda grafiklere sahip. 3D kart istememesi ise güzel bir haber. Arcade adventure sıkıntısı çektiğimiz şu günlerde bu oyun ilaç gibi gelecek sanıyorum

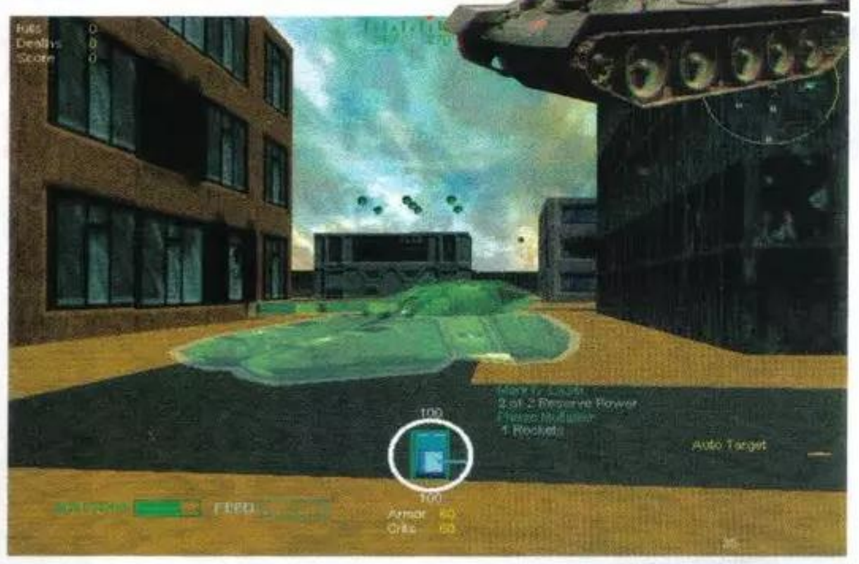
TANARUS



Eğer böyle devamlı olarak tank oyunu çıkacaksa bu köşeyi tank oyunu haberlerine ayırıcam. Bu seferki ise bir online simülasyon. Yani oynayabilmek için bir network bağlantısı veya intyernet bağlantısına ihtiyaç duyuluyor. Son zamanlarda sadece Internet üzerinde oynanabilen oyunların çoğalması Internet bağlantısı olmayanları ürkütmesin. Bu tür oyunların tercih sebebi olması , bilgisayarın yapay zekasını yeterli bulmayanlar veya takım oyunu oynamak isteyenlerin giderek çoğalmasıdır. Bu arada aşşağıdaki M-60 tankının ne işi var orda diyenlere söyliyeyim; bundan sonra o tank hep orda duracak ve buranın maskotu olacak. (tamam tank resmi bulamadım onu koydum idare ediverin)

DUNE 2000

Bilgisayar oyunlarında yeni bir çağ açan Dune II'yi herhalde bilmeyeniniz yoktur. Dune gezegeninde bir avuç spice için birbirleri ile savaşan ırkların mücadelesi gelen haberlere göre Dune 2000 adı altında devam edecekmiş. Yüksek çözünürlükte grafikler, yeni arabirim, geliştirilniş unitler, yeni ses teknolojisi, yepyeni görevlerler ve multiplayer desteği ile Dune 2000 piyasada mevcut olan real-time stratejilere bayağı bir fark atacak gibi. Ama Westwood bu oyunun sadece Dune II'nin çok geliştirilmiş bir versiyonunda başka bir şey olmadığını belirtiyor. En iyisi bekleyip görmek.



TRIBAL RAGE

2030 yılındayız. Dünya üzerinde korkunç bir savaş başlamıştır. Cyborglar ve motorlu Amazonlar arasında olan bu savaş da biz de son zamanlarda iyice moda olan bir kadın karakteri yöneteceğiz. İzometrik grafiklere sahip oyunda ayrıca oldukça kapsamlı bir campaign ve kendi levellarınızı dizayn edip oynamaya yarayan bir editörde mevcut olacakmış. Bana sorarsanız motor, kadın ve savaş üçlemesini sevenler için ideal bir oyuna benziyor.

EXTREME WARFARE

22 yıllık geçmişe sahip Red Orb firması (daha önceden Lucas Arts, Atari, Activision için oyunlar çıkartmıştı). Bu eski firma bu sefer karşımıza Mars yüzeyinde geçen bir oyun ile çıkacak. Oyun gelen haberlere göre Real-time 3d action strategy (kısacası Uprising gibi) olacakmış. Ayrıca Aynı Wing Commander serisinde olduğu gibi bölüm aralarında güzel FMV'ler bulunacakmış.

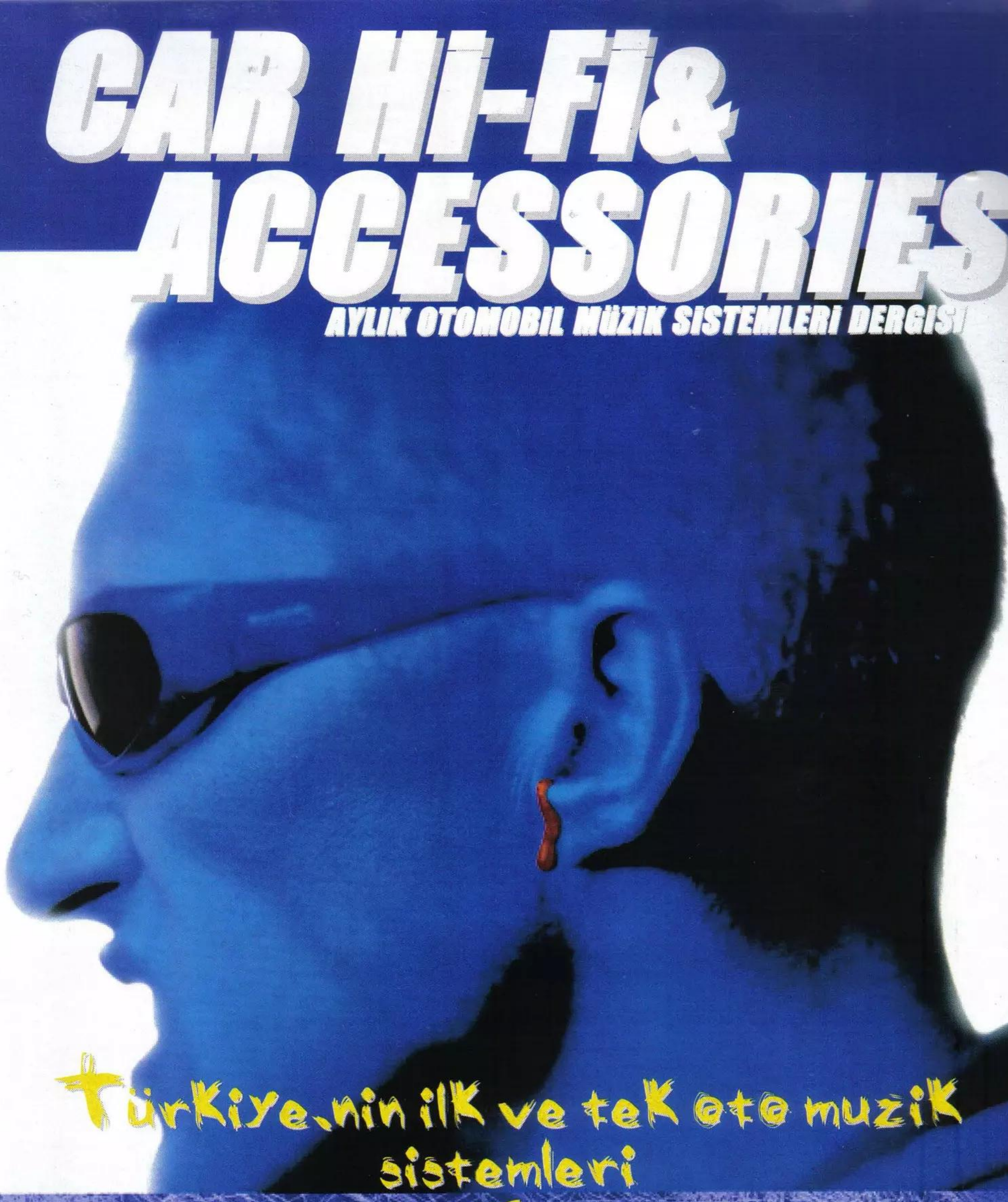
Valla ne desek boş ayın kaçı olmuş ben news yazmaya çalışıyorum. Sonra kalkmış editör **Pray** diye bi oyun koymuş ama ne olduğu bile belli değil. Sağ taraftaki grafikten başka elimde bir bilgi yok grafiğe bakın beğenirseniz

Gotcia güzel grafikleri ile dikkatleri çeken bir doom-gibin olmak yolunda ilerliyor. Belki de ilerlemek istemiyodur o ayrıııı....

Bu oyunu çoğumuzun tanıdığı Core Design yapmış. 3 boyutlu bir ortamda geçmesi planlanan **Ninja** Haziran ayının ortalarında hazır olacakmış. Eğer batmazsak derginin diğer sayılarında daha ayrıntılı bilgiler bulabileceksiniz.

CAR HI-FI & ACCESSORIES

AYLIK OTOMOBIL MÜZIK SISTEMLERI DERGISI



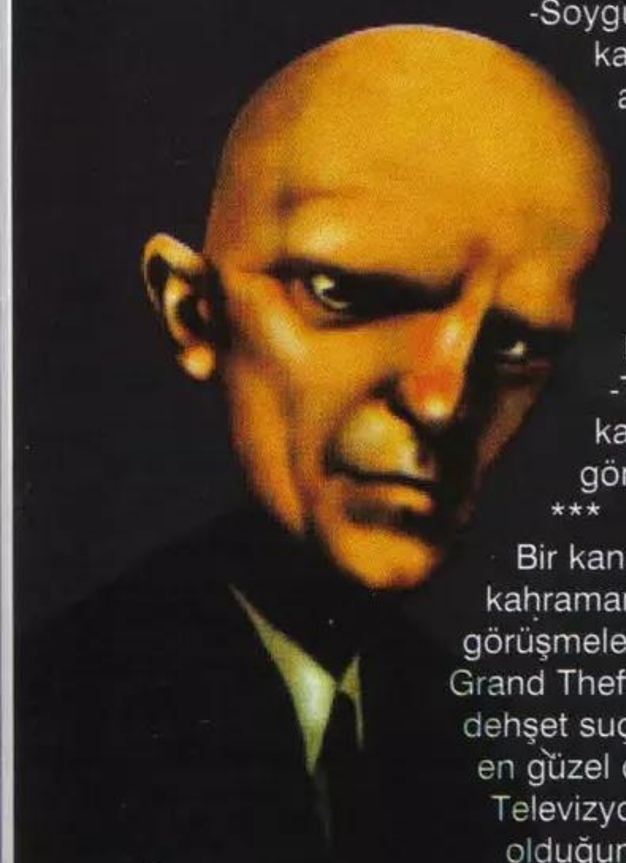
Türkiye'nin ilk ve tek oto müzik sistemleri dergisi ÇIKIYOR...

HAZIR MISINIZ?!...

Car Hi-Fi & Accessories dergisi geçici duyma bozukluğu yaratabilir!!!...

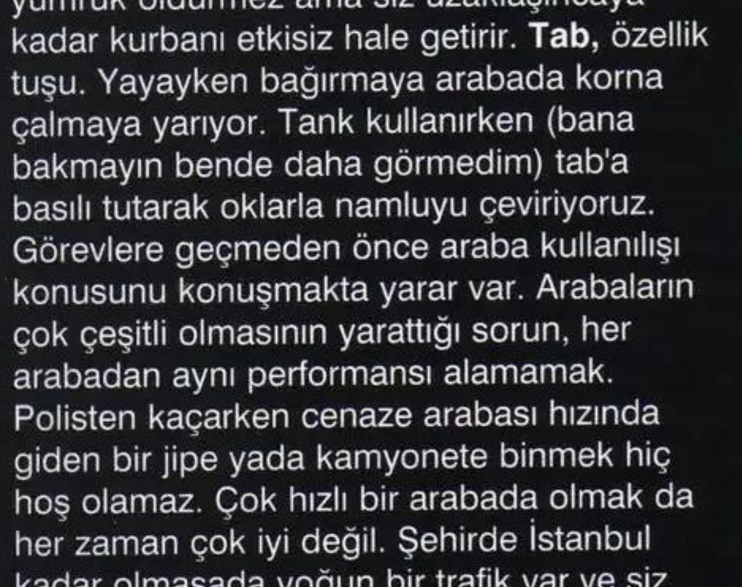
grand theft auto

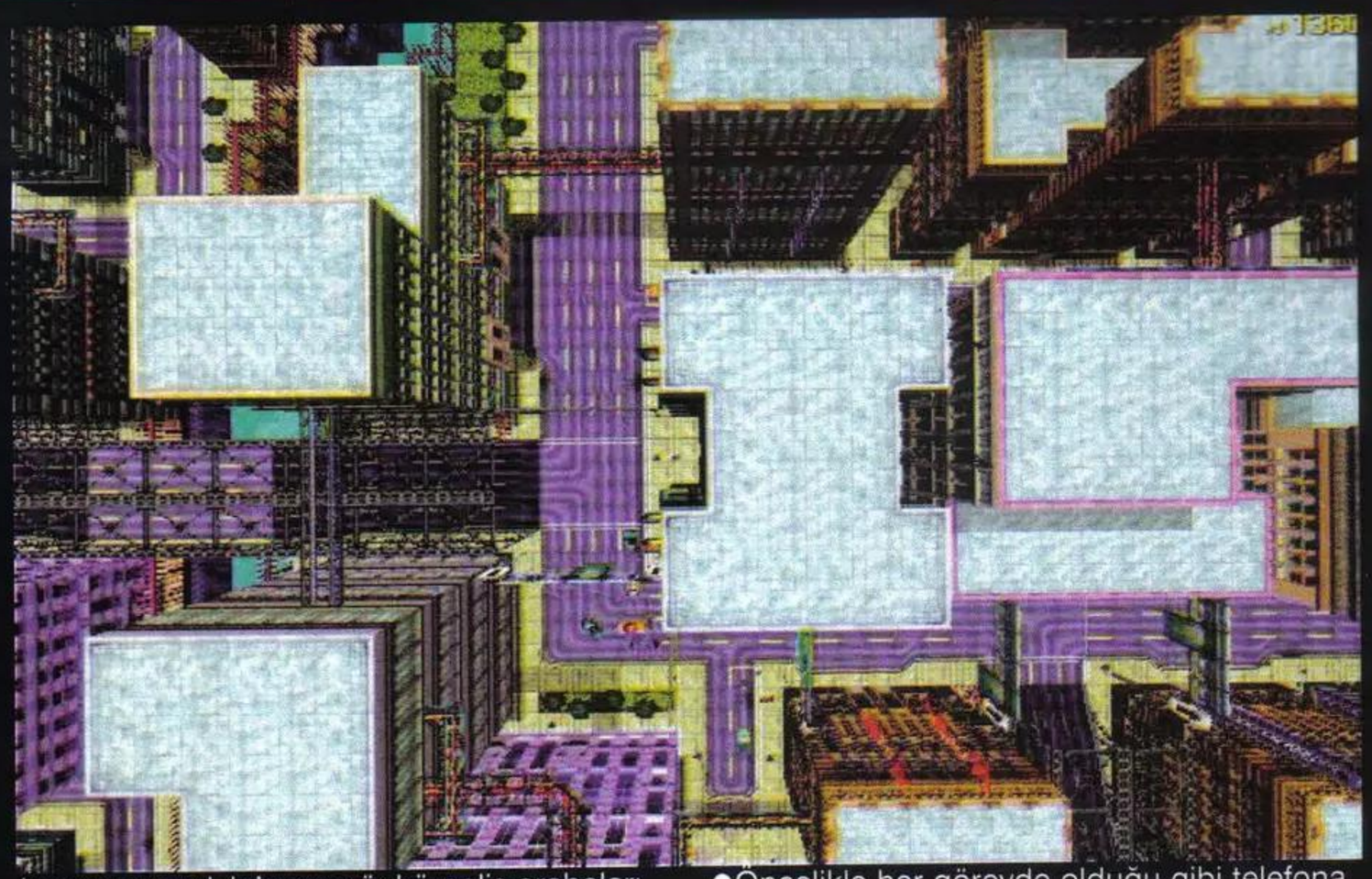
Dirililili,
dirililili... dirilili,
drili...(Cep telefonu sesi).
-Aloouv kiminle dans ediyorum...
-Saçmalama zevzek kiminle konuştuğunu sanıyosun.
-Abi pardon ben şey sandım.,
-Hadi hadi uzatma... Şimdi başka işimiz var
-Emret abi, ne istersen
-İyi bir şoför lazım uyarmı.
-Uyar da abi ne iş bu. Bi sakatlık olmasın?
-Yok bişey olmaz sen altından kalkarsın.
-Tamam o zaman abi. yani sen öyle diyosan öyledir... İş neymiş abi
-Bu telefonda konuşulmaz böyle şeyler. On dakika sonra parkın aşağısındaki telefonlardan birini ararım orda ol. tamamı.
-Tamam abi şimdi uçuyorum.
***
On dakika sonra parkın aşağısında...
***
Zııııııır (jetonlu teefon sesi).
-Al Buyur abi
-Ne bildin lan ben olduğumu
-Abi kim arar bu telefondan
-Tamam tamam iyi dinle anlatıyorum... Bi soygun işi için iki araba lazım. İki taxi araklayıp limanda birinci kısma götüreceksin tamammı.
-Tamamda abi soygun işi biraz sakat biliyosun geçen sefer az daha yakalanıyoduk.



-Soygun yerinden kaçmak için polis arabası çalarsan yakalanırsın tabi salak.
-Ama abi sen hızlı araba demiştin en hızlısı oydu.
-Tamam hadi kapatıyorum. göriim seni
***
Bir kanun kaçağı olan kahramanımızın iş görüşmelerinden biri.
Grand Theft Auto vahşet, dehşet suç üzerine yapılmış en güzel oyun.
Televizyonda fazla şiddet olduğundan şikayet edenler bu oyunu görünce ne derler acaba.
Carmageddon'da puan almak için adam ezmek gerekiyor diye oyun yasaklanamış, insan yerine zombi ezilen yeni bir versiyon piyasaya sürülmüştü (o oyunuda ben yazmıştım tesadüf eseri). Bu oyunda adam ezerek puan almanın yanıda araba hırsızlığı, polise ateş etme, kiralik katillik gibi hobilerlede ilgileniyoruz. Carmagedon'u yasaklayanlar bu oyun çıktığında nerdeydi acaba.
Oyunumuzun başılıca amaçları araba hırsızlığı, cinayet, mafya için kuryelik, soygunculara yataklık v.s. Yani şiddet ihtiyacını dindirmek için bire bir. Micro Machines tarzı oyunları seviyorsanız bu oyunu mutlaka alın. Oyunun en büyük özelliği karşınıza çıkan bütün araçları kullanabilmeniz. Öyle oyun başında araba seçmenin modası geçti. Adamlar üşenmemiş bir şehirde karşılaşılabilecek hemen her aracı eklemişler. Hemen hemen her tür binek arabası, spor arabaların envai çeşidi, arazi arabaları, kamyon, kamyonet, motosiklet v.s. v.s. Bütün araçları kullanabiliyorsunuz derken gerçekten bütün araçları demek istiyorum.Yolun ortasına çıkıp durun. Size çarpmamak için duran arabalardan beğendiğiniz bir tanesinin şoförünü indirip arabaya kurulun.
Çok önemli bir özellik de pist benzeri sınırlamalarının olmaması. Bu artık bir çok oyunda böyle. Oyunu gönlüne göre oynamanın keyfi duruken insanlar neden hala bir iki güzel grafik uğruna Test Drive 4 gibi oyunlara para veriyorlar anlamıyorum. Koca bir şehrin sokaklarında dolaşma özgürlüğününü yanında ara sokaklara, binaların aralarına hatta parklara (Die hard III'deki gibi) girebiliyoruz. Özetle düz her yerde daha dogrusu arabarı sığdırabıldiğimiz her yerde hareket edebiliyoruz. Zaten oyunun reklamında 6000 km serbest olaşım alanından bahsediliyor. Serbestlik bu kadarla da sınırlı değil verilen görevlerde sadece nereye gitmeniz ve neyapmanız gerektiği belirtiliyor. Ne şekilde yapacağınız hangi yolu takip edeceğiniz size kalmış."Bana bir araba bul" sizin görevinizin açıklaması olabiliyor. gerisi tamamen size kalmış.
Bu kadar mükemmel bir oyun fikrinin tek eksiği yapıldığı tür. Bu kadar iyi olamasına karşın bu tür üstten görünüş araba oyunlarını sevmeyenler bu oyunu da itici bulabilirler. Yakında bu oyunun doom gibin olanını da yaparlarsa şaşırmam. Duke Nuke'm de yol kenarındaki hanımlara para verebilmek, tuvalette lavaboyu kullanabilmek bile insanların ağzını sulandırmıştı. Şimdi bu tür bir gerçekçilik hele de bu kadar büyük bir harita ve araba seçeneği ile satış rekoru kırar gibi geliyor bana.
Bu serbest dolaşım hikayesinin tadına doyamıyacaksınız. Şehirde dolaşırken bir araba beğenirseniz önüne geçip arabayı durdurun şöförünü aşağı atın ve araba sizindir. Daha iyi bir araba bulursanız ya da arabayı çarpıp yamulttuysanız yenisini almaktan çekinmeyin. Bunu etrafta polis varken yapmadığınız sürece hiç bir sorun çıkmaz. Zaten polis de işimize karışmasaydı oyunun hiç zevki kalmazdı. düşünsenize bankadan para çekmekle çalmak arasında başka fark var mı.
Oyunda amaç puan almak ve puan da suç işleyerek alınıyor. Asıl puan kaynağı verilen görevleri yapmak ama yayaları ezmek arabalara çarpmak, ateş etmek araba çalmak gibi ufak suçlarda bir puan kapısı bunların en büyüğü de polis ezmek en çok puanı polis öldürüğünüzde veya polis arabası patlattığınızda alıyorsunuz. Bir polis ezince aldığınız bir kaç bin puan arabalara çarpınca aldığınmız 10-20 puana göre çok sayılabilir ama ilk bölümü bitirmek için 1000000 puana ihtiyaç var ve bunu binlik olarak toplamak uzun sürer bu yüzden polisle başınızı derde sokmadan görevleri bitirmeye çalşın (küçük suçlarda para yok, para mafyada). İlk bölümde 11 görev var bunlardan bir-ikisini yapamasanız da bölümü geçebilirsiniz ama daha fazla pas geçerseniz zaman kaybetmeden hemen baştan başlamanızı tavsiye ederim. Zira görevler tek başına kolay görünebilir ama 11 görevi birden yapmak insanı epey zorluyor, işin sıkıcı yanı oyunun kaydetme opsiyonu da yok. İllaki bütün görevleri bitirmek gerekiyor. Görevleri telefonla alıyoruz. Mafya bu boru diil. Elini sıkıp hayırlı görevler diyecek hali yok adamların. Bu işinde raconu bu. Bizi yölendiren ok, telefonun yerinide gösteriyor. Telefona giderken acele edin çünkü bazı görevler telefonu zamanında açmazsanız yanıyor ve söylediğim gibi görev kaybetmeye pek tahammül yok. Telefonu açmak için arabadan inip üzerine yürümek yeter görev ekranın altında beliriyor. İngilizce bilmiyorsanız dert etmenize gerek yok görevin ne olduğunu anlamak pek gerekli değil. Yarımcı ok bize gitmemiz gereken yönü gösteriyor bize kalan gösterilen yöne gitmek. Olay mahalline vardığımızda görevin ne olduğunu anlamak zor olmuyor. Ok bir arabayı işaret ediyorsa muhtemelen görev o arabayı alıp bir yere ya da birine götürmektir. Bir suçlu olarak kullanabildiğimiz araçlar

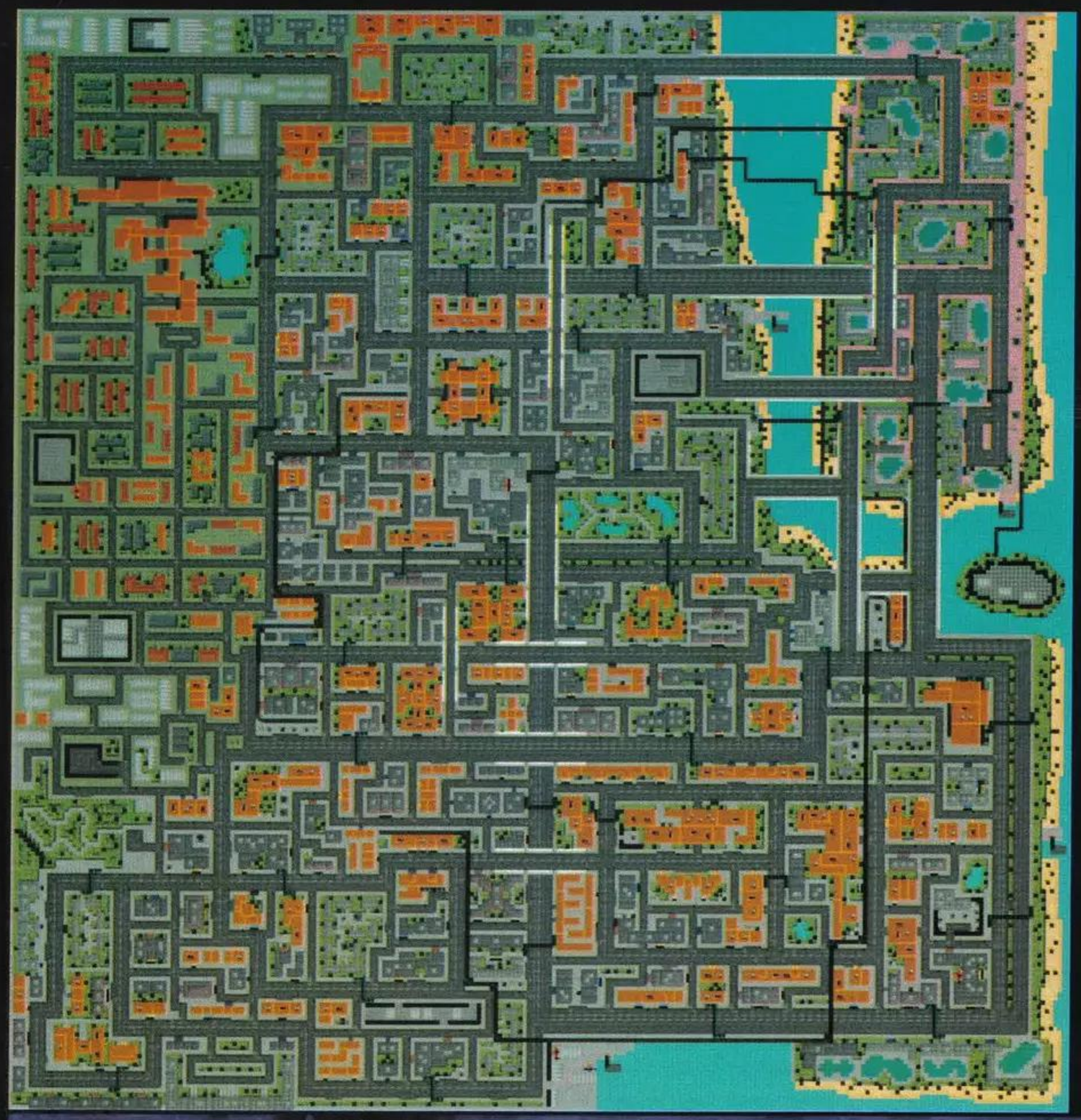
yalnızca arabalar değil elbette. Silasız bir mafya elemanı kanatsız bir kuşa benzer. Silah ihtiyacımızı yol kenarındaki sandıklardan karşılıyoruz. Kırınca çıkan meteryaller (.oğunlukla silah) bizim yardımcılarımız. Kullanabilecegimiz silahlar tabancadan başlayıp makinalı tüfek, alev makinası, roketatar gibi çeşitlerle devam ediyor. Bulabileceklerimiz bunlarla sınırlı değil başka yararlı araçlar da var. **Armour:3** mermiye dayanabilen çelik yelek. Polis ateş etmeye başladığında kaçmak için hızlı bir araba bulamadıysanız hayatınızı kurtaracakır. **Jail Free Card:** hapiste çıkış biletimiz. Normalde hapse düşünce (Allah düşürmesin) kaybettiğimiz puanları ve silahları kaybetmemeyi sağlar, **Police Bribe:** polisler peşinizdeyken polislerin sizi takip etmekten vaz geçmelerini sağlar. Polis peşinizdeyse ve görevi bitirmek üzere değilseniz aranma seviyeniz giderek artacak ve görevi tamamlamak imkansız olacaktır. Böyle durumlarda tek kuruluş police Bribe. **Car speed up:** Açıklamaya gerek var mı b'lm'yorum ama arabanın hızını arttırır. Oyunun tuşları oldukça basit. Ok tuşları arabayı kontrol etmeye yarıyor. **Space bar,** Arabanın içinde el freni yaya olarak dolaşırken de karşınıza çıkan araçların üzerinde atlamaya yarıyor. Tabi kamyon otobüs gibi araçların üstünden atlamak zor olduğundan onların da altından geçiyor. Bu Polisten yaya olarak kaçarken çok işinize yarar çünkü onlar arabaların etrafından dolaşıyorlar aynı hızda koştuğunuz düşünülürse oldukça önemli bir avantaj. **Enter** Arabalara binip inmeye yarar. Bineceğiniz arabanın içinde sürücüsünün olması sorun değil tutup kulağından atarsınız dışarı (aman diim polisle oyun olamaz). **Ctrl,** ateş tuşu elinizdeki silahı ateşlemeye yarar. **X-Z,** Silah değiştirme. Bir sürü silah olunca hangisini kullanacağını bilemiyor insan ama makineli benim favorim. Hiç bir silah seçmediyseniz yumruk seçtiniz demektir yumruk öldürmez ama siz uzaklaşıncaya kadar kurbanı etkisiz hale getirir. **Tab,** özellik tuşu. Yayayken bağırmaya arabada korna çalmaya yarıyor. Tank kullanırken (bana bakmayın bende daha görmedim) tab'a basılı tutarak oklarla namluyu çeviriyoruz. Görevlere geçmeden önce araba kullanılışı konusunu konuşmakta yarar var. Arabaların çok çeşitli olmasının yarattığı sorun, her arabadan aynı performansı alamamak. Polisten kaçarken cenaze arabası hızında giden bir jipe yada kamyonete binmek hiç hoş olamaz. Çok hızlı bir arabada olmak da her zaman çok iyi değil. Şehirde İstanbul kadar olmasada yoğun bir trafik var ve siz olanca hızınızla kaçarken kırmızı ışıkta durmuş bir gurup arabayla karşılaşırsanız durmak yada yön değiştirmek pek mümkün olmuyor. Hızlı araba hızlı çarptığından çok hasaralıyor, çok hasar alan araba çabuk patlıyor. Tabi bu yavaş araba seçin demek değil. Pire gibi hızlı bir araba yerine kontrolü kolay bir araba seçmek daha alıkcı olur (benim favorim itali). Eğer polisten





kaçıyorsanız işiniz zor çünkü polis arabaları en hızlı bir-iki arabadan biri ama zayıf yanları dönüşler. Polis peşinizdeyse bir iki sert dönüşle arayı kolayca açabilirsiniz ama unutmayın bu siz durduğunuz anda size yetişemezler demek değil bu yüzden mümkün olduğunca ara sokaklara kaçın hem dar sokaklarda dönüşleri zor olur hemde bina araları, kaldırımlar gibi polisin kullanmadığı mekanlar sizin daha kolay kurtulmanızı sağlar. Daha geniş yolarda dönüşlerdeki avantajınız: El freni (Space). El freniyle yaptığınız dönüşler çok çabuk ve kısa mesafede olacaktır. Polis el frenini önünüzü kesmeye çalışmadıkça kullanmıyor. Ana yolda hızla kaçarken dar bir sokağa başarılı bir giriş arkamızdakileri atlatmamızı sağlayabilir. Ana caddede ara sokaklara kaçmayıp düz devam ederseniz size kolayca yetişip önünüzü keseceklerdir. Çok sıkışırsanız arabadan indiğinde polisi vurabilir yada arabasını havaya uçurabilirsiniz. Hatta polisi vurduysanız polis arabası gasp etmekte fayda var, polis arabaları oldukça iyi ve hızlı. Ama bütün bunlar diğer polisler sizin peşinizi bırakmaya ikna etmeyecektir. Ekranın üst kısmında çıkan polis kafaları sizin aranma seviyenizi gösterir. Bir kafa sadece arandığınızı gösterir sizi gören ekip peşinize düşer. İki kafa kovalanıyorsunuz demektir. Eğer polisten kaçarken kazayla başka suçlar da işleyip (yayaları ezmek polise direnmek v.s.) aranma seviyenizi üç kafaya çıkardıysanız, bu ana yollara ve köprülere barikat kurulacak demektir. Bir polis ezip barikatı aşabilirsiniz ama dört kafa size makineli tüfekle ateş edecekler demektir bu da karşılaştığınız ilk barikatta arabanız havaya uçacak anlamına gelir. Polisten gerçekten ve tamamen kurtulmanın iki yolu var birincisi **Police Bribe** ki bunu bulmak çok zor ikincisi yapmakta olduğunuz görevi bitirmek. Görev bittiğinde polisler çekip gidiyor (mafyanın gücü). Polis etkili ama pek zeki değil yani polis arabası görünce eğer aranmıyorsanız köşe bucak saklanmaya gerek yok. Trafik kurallarını çiğnemek, ters şeride girmek hatta polis arabasına çarpmadığınız sürece kaza yapmak bile suç teşkil etmiyor ama siz yinede polislerin önünde araba çalmayın yayaları ezmeyin. İşleyeceğimiz suçları ara sokaklarda işlerseniz polisin ruhu bile duymaz (Harlem gibi) .
Görevlerin belli bir çıkış sırası yok ama pek fazla görev olamasıından fazla zorlanacağınızı tehmin etmiyorum. İki oyununuz arasında 11 görevden en fazla 1-2 si değişecektir. İlk bölmün görevlerinden bazılarını Şunlar.

●Öncelikle her görevde olduğu gibi telefona gidin. Size bir soygun işi için iki taksiye ihtiyaç olduğu ve bunları limana görtürmeniz gerektiği söyeleniyor. Liman şehrin güneybatısında zaten ok size yönü gösterecektir. Buraya vardığınızda taksi'yi vincin altına yanaştırın ve ikinci taksiyi aramaya gidin. Bu görevi ikinci kere yapmanız gerekirse zaman kazanmak açısından yakınlarda bir taksi daha bırakabilirsiniz. Birinci taksiyi götürürken yakınlarda bir yerlerde başka bir taksi durdurun. Şoförünü indirdiğiniz bir araba bir daha gitmiyor. İkinci taksiyi aramaya yaya çıkacağınız için bu size zaman kazandıracaktır. İkinci arabayı teslim ettikten sonra hızla kuzeye gitmeye başlayın bu görevden sonrakki telefon için vakit sınırlı.
●Bu görev iki kötü adamı öldürmekten ibaret. Ama bu görevde trafik canavarı olmak sökmüyor. Adamlar araba trafiğine kapalı bir yerde durduklarından onları ezmemiz mümkün değil. Silahlı çatışmaya girerken dikkatli olun çelik yeleğiniz yoksa bir kurşunda pisi pisine gidersiniz. Bu iki adamda biri size ateş etmeye başlayacak diğeri ise kaçacaktır. Bir an önce ateş edeni öldürün (kırmızılı) tehlikeli olan o. Diğerini caddeye kadar takip edin sonra bir araba bulup üzerinden geçin. Ateş etmeye başlayınca polis tarafından da

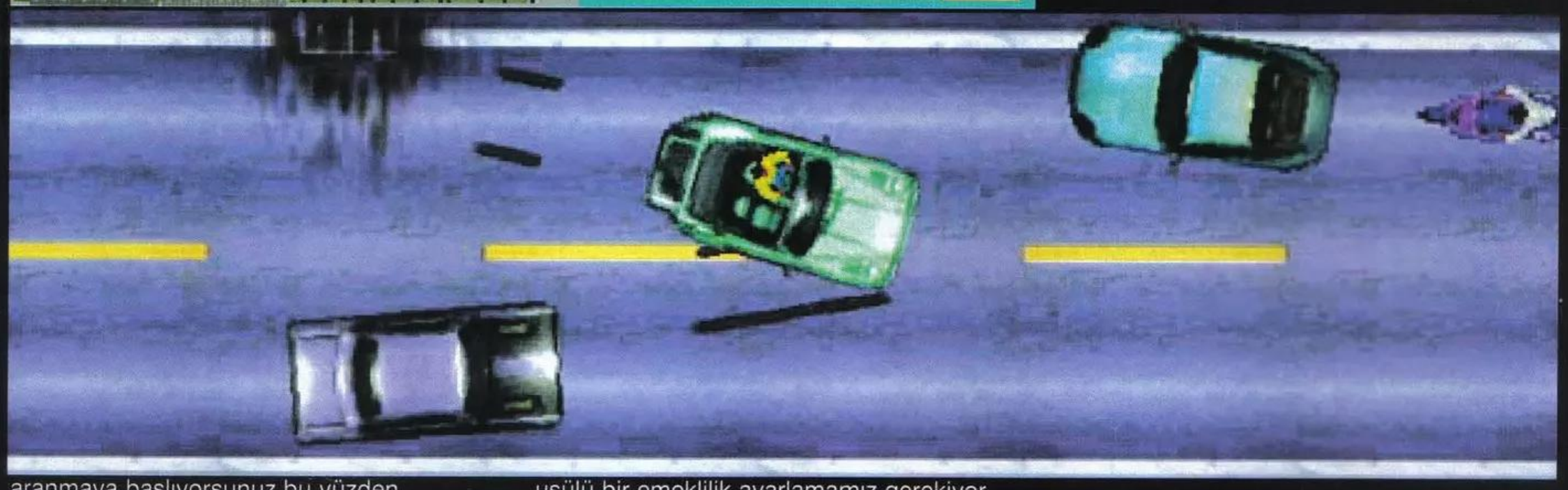


●Bu görev bir mafya takası ile ilgili. Kısa bir süre içinde parktaki çantanın yanına gitmemiz gerekiyor ama yapmamız gereken çantayı almak değil doğru kişini çantayı aldığından emin olmak. Adamımız gelip cantayı aldığında onu bir süre takip edin ve mission complate yazısını gördükten sonra yeni maceralara atılmak üzere oradan uzaklaşın.

*Bu seferki en basit görev. Genelde de ilk görev zaten bu. Bir arabayı sokaktan alıp iki üç sokak ötede garaja götürmek. Bunu yapamayan oyunu oynamasın.

*Bizim patron polisten kaçarken en sevdiği arabasını ara sokakta terk etmek zorunda kalmış şimdi bizden arabasını polislere yakalanmadan geri getirmemizi istiyor. Biz arabaya biner binmez bütün polisler peşimize düşüyor doğal olarak. Mümkün olduğu kadar hızlı ve polise yakalanmadan birinci görev noktasına gitmemiz gerekiyor burada arabayı boyatıp polis takibinden kurtuluyoruz. Şimdi arabayı garaja geri götürmemiz gerekiyor ama garajdakiler aranan bir arabayı içeri almaya cesaret edemiyor ve kimliğimizi ispat etmemizi istiyorlar. Bize söyledikleri telefondan verdikleri adres de başka bir telefonun adresi. İkinci telefonada cevap verdikten sonra takip edilmediğimizden emin olup bizi içeri kabul ediyorlar.

*Tekrar bir suikast görevi için çağrılıyoruz. Bu artık önemli biri olmaya başladığımıza bir işaret. Görev yerinde bizi bir otobüs bekliyor. Bu defa hangi zavallı kurban acaba diye düşünerek otobüse binip hareket ediyoruz.



aranmaya başlıyorsunuz bu yüzden görevden sonra mümkün olduğu kadar ara sokakları kullanın. Garaja araba teslim etmeniz gereken bir görev bitirdiğinizde arama düzeyiniz sıfırlanacaktır.

●Bu görev de bir motosikleti kaçırmak. Gurup halindeki motorlardan en öndekini kaçırıp garaja görürmemiz gerekiyor. Sürücüsünü indirip motoru alın ve arkadaşları yardım etmeedn uzaklaşın. Burada dikkat edilmesi gereken bazı şeyler var. Motosiklet kullanmak hayli zor. El freni ile dönüşlerde arkası gereğinden fazla savruluyor, normal dönmek için ise fazla hızlı kontrolü kaybetmemek için el frenini kesik kesik kullanın ve zorunda değilseniz süratli gitmeyin. Çünkü motorla biraz hızlı çarparsanız bile düşüyorsunuz hele çok süratli çarparsanız motor altınızdan fırlayıp gidiyor ve sizde yere yuvarlanıp bir süre kalkamıyorunuz. Bu arada polisten kaçıyorsanız da gelip tepenize biniyor. Bu görev dışında motosikleti tercih etmeyin. Hızlı ama kontrolu olması gerektiği kadar kolay değil başınıza iş açar.

●Bu seferki görev de suikast görevi. Yeni polis şefi gerekli, gereksiz operasyonlarla mafyadaki büyüklerinizin canını sıkmış, işlerini kesintiye uğratmış. Bizim ona mafya usülü bir emeklilik ayarlamamız gerekiyor. Bizi özel hazırlanmış bir kamyon bekliyor (Susurluktan özel olarak getirilmiş). Kamyon kullanmak gerçekten zor. Manevra kailiyeti çok az ve hızı çok düşük. Bu görevi aldığınızda polis peşinizdeyse yakalandınız yada öldünüz demektir. Normal bir arabada sert dönüşler için kullandığımız el firenini bu araçta normal olarak dönebilmek için kullanıyoruz. Görevimiz kamyonu polis merkezinin altına (binanın içine) götürüp bırakmak ve sonra hemen uzaklaşmak. Koca tanker patladığında orda olmak istemeyiz.

●Tekrar bir suikast işi. Sizin için hazırlanmış bir spor arabayı park edildiği yerden alıp ikinci varış noktasında bekleyen iki kişiyi öldürmeniz gerekiyor. Tabii ki yol ortasında silahlı çatışmaya girip iki kişiyi ezerseniz polis peşinize düşer. ama arabayı sağ salim garaja teslim ederseniz kurtulabilirsiniz.

*Bir Soygun işi için hazırlanmış taksiyi park ediliği yerden alın (Mafyaya şoförlük yapmaya başladık iyiden iyiye). Buluşma noktasındaki yolcuyu aldıktan sonra bütün polisler sizin peşinize düşecekler. Buradan sonrası sizin şoförlüğünüze kalmış. Hiç bir şey için durmadan garaja ulaşmaya çalışmalısınız. Dikkatli kullansanız iyi olur çünkü arabalara çarparakta patlayabilir. oda ne, bu bir tuzak... mesajı alır almaz otobüsten in ve mümkün olduğu kadar uzaklaşın. Birkaç sanıye içinde otobüs havaya uçacak...

Görevlerin tamamı bu kadar değil herhalde. Ama bunlar ilk bölümde size yardımcı olacaktır. Bu kadar maceradan sonra gerisini siz zaten çözersiniz. Hem benim gibi sizinde şehrin sokaklarında istediğin araba ile dolaşmak, dar yollarda sürat yapmak, makas hareketleriyle başkaşlarının yüreklerini hoplatmak gibi hevesleriniz varsa bu oyun bu ihtiyacı tatminin en tehlikesiz ve ucuz yolu. Hem sonra türk polisi böyle küçük numaraları yemez başımızı belaya sokmayalım durduk yere. Bu aylık kısmet bu kadarmış birdahaki sefere görüşmek üzere...

Not: Cep telefonu Dirili dirili diyemi çalar Biribiribip diyemi çalar kampanyasına ilginizi bekliyorum.

●Levent 'Trafik canavarıyım' YARLI.

FİRMA: DMA DESIGN

TÜR: ARABA YARIŞI GİBİ SANKİ

SİSTEM
Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 50MB HARDISK

GENEL: %91

UYGAR ELEKTRONİK

3D EKRAN KARTI ALACAKSANIZ PARANIZA YAZIK OLMASIN, İYİSİ OLSUN

ORCHID RIGHTEOUS 3D OLSUN

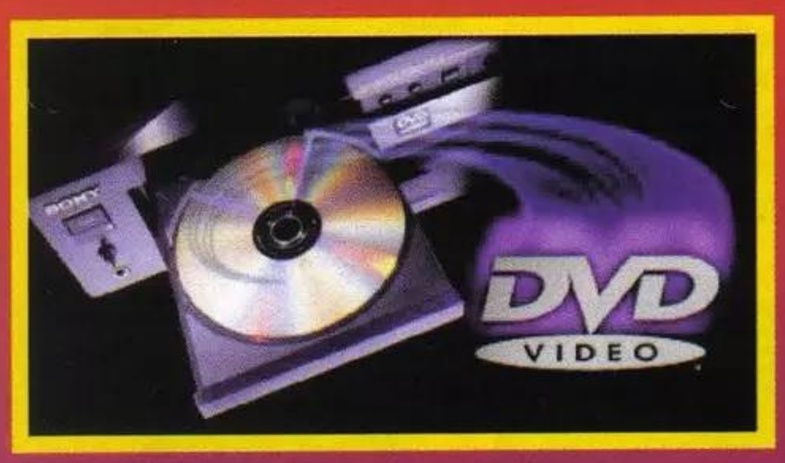
ORCHID RIGHTEOUS, 3DFX VODOO CHIPSET'İ, 4MB FAST EDO RAM'I ve 64 BIT'LİK PCI VERİYOLU İLE OYUNLARINIZI İNANILMAZ KILACAK

Windows Plus Dec '96 · Computer Gaming World, Dec '96 · Personal Computer World, Jan '97 · PC Pro Feb '97 · Online Gaming Review, Jan '97 · PC Answers Jan '97 · Game Demo Depot, Dec '96 · Computer & Net Player, Feb '97 · Computer Gaming World, Nov '96 · boot Magazine Mar '97 · PC Games Nov '96 · boot Magazine Nov '96

PROFESYONELLERİN SEÇİMİ

SONY PLAYSTATION KAMPANYASI DEVAM EDİYOR. ŞOK FİYATLARIMIZI ÖĞRENMEK İÇİN ARAYIN!

TÜM SONY PLAYSTATION OYUNLARI ve SARF MALZEMELERİ...



SİZ O SEYRETTİKLERİNİZİ FİLM Mİ SANIYORSUNUZ? DVD İLE TANIŞIN VE FİLM NASIL OLURMUŞ GÖRÜN!

DVDROM DRİVE'LAR, EN YENİ FİLMLER.

UYGAR TOP TEN

1- TOMB RAIDER II
2- BATTLESPIRE
3- SHIPWRECKERS
4- C&C SOLE SURVIVOR
5- DIABLO HELLFIRE
6- X-WINGvsTIEFIG. DATA
7- XMEN APOCALYPSE
8- GRAND THEFT AUTO
9- THE REAP
10-MONKEY ISLAND3

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO:28 (GİRİŞ KATI) KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 0 216 336 73 54 / 338 08 95

NIGHTMARE CREATURES

Hepimizin kabusları olmuştur. Bu kabusların ana teması ya başınızdan geçen kötü bir olay (örneğin Engin Abla'nız hep bu tür kabuslar görüyomuş) ya da korku filmlerinden fırlamış yaratıklardır. Hakikaten korkutucu şeylerdir bu yaratıklar. Eh, işin içine biraz hayal gücü, kuvvetli bir 3D motor ve iyi bir programlama ekibi ve senarist de girince, ortaya "Nightmare Creatures" çıkmış.

Oyun, bir tür kara büyü tarikatı mensubu olan çılgın doktorun, dirilttiği ve yarattığı yaratıklarla önce İngiltere'yi sonra da tüm dünyayı ele geçirme planlarını konu alıyor. Konu kötü adam ve dünyayı ele geçirmek olunca, elbette esas oğlan/kız da oluyor. İki kahramanımızdan biri rahip (Ignatius Blackward) diğeri ise araştırmacı bir hatun (Lara...ehem pardonz Nadia F.). Biri elindeki bastonu, diğeri ise kılıcını kullanmada usta. Ayrıca çeşitli büyülerle ve silahlarla da bunu takviye ediyorlar.

Oyunun konusu ve içeriği aşağı yukarı böyle. Oynanış biçimi ise Tomb Raider serisinin çok tutulan arkadan görünümlü ve action kameralarla bezenmiş. Oyunu oynarken kendinizi bir an Tomb Raider 2 oynuyor sanabilmeniz mümkün. 3D hızlandırıcı destekli ama bende çalışmadı (benim kartım VirgeDX-4MB, ama bizim Sarp'a Diamond Stealth II S220 yaptık ve çok iyi). Ama buna rağmen duman, sis ve bunun gibi "harbi" 3D hızlandırıcı kartlar gerektiren özellikler oldukça güzeldi. Özellikle duman ve yaratıklar dondurduğunuzda kullanılan şeffaf ve renkli buz efekti, hele hele onun kırılması bence göz kamaştırıcıydı. Ayrıca pek anlayamadım ama renk sayısı da oldukça yüksek gibi geldi bana. 16 bit olabilir. Hazır grafik falan demişkene müziklerden de bahsetmeden geçmek istemiyorum. Müziklerle ilgilenen şahsın adı Frédéric Motte. Müzikleri kim yapmış bulamadım ama eğer bu adam yaptıysa hakikaten imkansızı başarmış diyebilirim. Korku atmosferini en güzel verebilecek müzikler sadece bu oyunda var. Bol bol pipe organ ve gitar ritmleri kullanılmış. Kuvvetli baslar ve vurmalı çalgılarla da inanılmaz güzel müzikler, CD-Audio olduğu için CD Player'dan da dinleyebilirsiniz (mesela ben şimdi oyunun cdsini dinliyorum). Yani bu özellikleri açısından Tomb Raider serisine beş çeker diyebilirim (grafik,ses ve özellikle müzik). Oyunda Londra'nın çeşitli yerlerinde geçen tamı tamına 20 bölüm var! Bunların bazıları çok kısa ama bir büyük canavar yok etmenizi gerektiren bölümler. Oyun alanları bu bahsettiğim boss'lu bölümler dışında oldukça geniş (bir Tomb Raider 2'deki kadar var yani). Tamamen öldür-ilerle sistemiyle ilerliyorsunuz ve neredeyse hiç puzzle yok (en azından ilk 8 bölümde görmedim). İlerledikçe karşınıza yeni ve daha ölümcül yaratıklar çıkıyor. Genelde kurt adam, zombi, gargoyle gibi genel korku yaratıklarının dışında ahtapotlar, uçan ve zehirli kadınlar (ben kadına benzettim en azından), dev örümcekler, yer sarsıntısı yaratan kıl yaratıklar bolca mevcut. Bunların dışında demin de dediğim gibi bazı bosslarla karşılaşmak da mümkün. Özellikle sürekli yeni yaratıklarla karşılaşmanız oyunu monotonluktan kurtarmış. Bir de mekânlar var. Genelde İngiltere'nin çeşitli mezarlıkları, limanları ve bunun gibi pek çok mekânını gezerek ilerliyorsunuz. Yolunuza çıkan kapıların bazıları patlatılarak, bazıları ise silahınızla kırılarak açılıyor. Ayrıca tahta çit gibi gerçek yaşamda kırılması kolay nesneleri parçalayıp arkasındaki alana ulaşabiliyorsunuz. Çevrenizi daha iyi anlamak için TAB tuşuna basınca çıkan automape başvurabilirsiniz. Buradaki yeşil ok anlayacağınız üzere sizi simgeliyor. Kapıların açılmasının bir başka yolu da Tomb Raider serisinden aşina olduğumuz kollar. Bu kolları itmek-çekmek veya indirmek-kaldırmak (ne biçim laf bu şimdi di mi yaa) bir yerlerde bir kapının açılmasını sağlıyor. Klasik bir oyun taktiği olarak yaratığın bol olduğu yöne doğru ilerlerseniz ya da bazen okları takip ederseniz bu kolları ve kapıları bulmanız hiç zor olmayacak. Bu arada oyunun da bence biraz kolay olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Gerçi zamanım olmadığı için oyunu cheatlerle oynadım ama gene de oyundaki yapay zekâ pek iyi değil gibi geldi bana.

Dediğim gibi, oyunda ilerledikçe farklı mekânlar, yaratıklar göreceksiniz. Bittabi bunların yanında pek çok power-up da bulacaksınız. Bunlardan bahsetmek gerekirse:

Silah -1: Tam karşınızdaki canavara ateş eder.

Bomba: Patlar(?).

Yeşil Şişe: Bunu kullanınca küçük bir daire şeklinde zehirli gaz yayar. Düşmanları uzak tutmak için.

Kar tanesi: Süper bir power-up. Kullanınca daire şeklinde ilerleyen bir buz dalgası oluşturur. Uçan canavarlar ve bosslar hariç işe yarar.

Dinamit: Bu da patlar ve bu el bombasından daha kuvvetli.

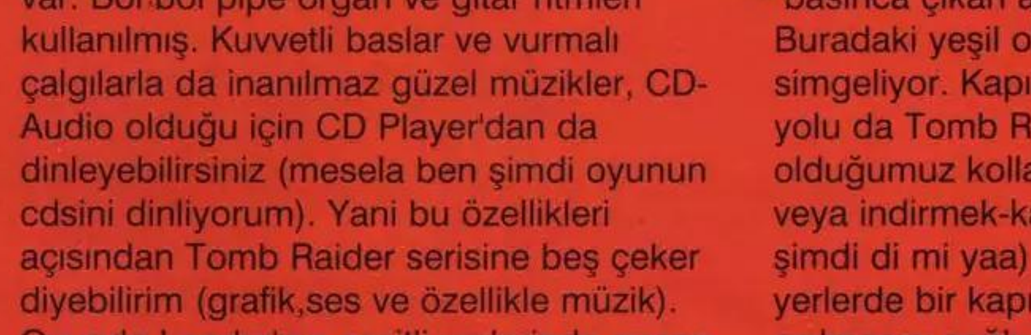
Şimşek: Bu da ortalığı kasıp kavuruyor. Göz açıp kapayana kadar ekrandaki yaratıklar haşırdıyor.

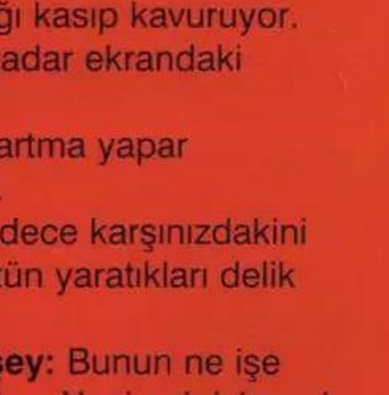
Meşale: Dümdüz kızartma yapar karşınızdaki canavarı.

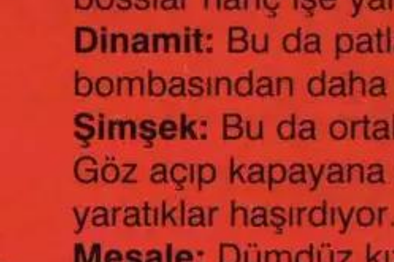
Silah - 2: Bu silah sadece karşınızdakini değil etrafınızdaki bütün yaratıkları delik deşik ediyor.

Dönen testere gibi şey: Bunun ne işe yaradığını anlayamadım. Yani çok işlevsel bişey de değil herhalde. Eğer çok merak ediyorsanız orjinalinin kitapçığında var(dır mutlaka diye tahmin ediyorum ben).

Kırmızı Top: Bu sizin enerjiniz ful







yapar. Bulunmaz hint kumaşı misali gördüğünüz yerde atlayın.
Sarı Top: Bu ise bir parça arttırır sizin enerjinizi. Buna da atlayın derim, ne olur ne olmaz.
Kafatası: Yani açıkçası bu da benim ve dolayısıyla sizin için bir muamma ve öyle de kalsın isterseniz.
Oyundaki inventory eşyaları bu kadar. Oynarken bunları doğru yerde kullanmak gerçekten yeri gelince oldukça önemli oluyor. Bir yerden bu eşyaları alırken STRIKE tuşunu kullanın (değişmediyse CTRL). Eğer eşyayı almak yerine adamınız hareket yapıyorsa, doğru yerde değilsiniz demektir.
Oyunun oynanışı, daha çok Time

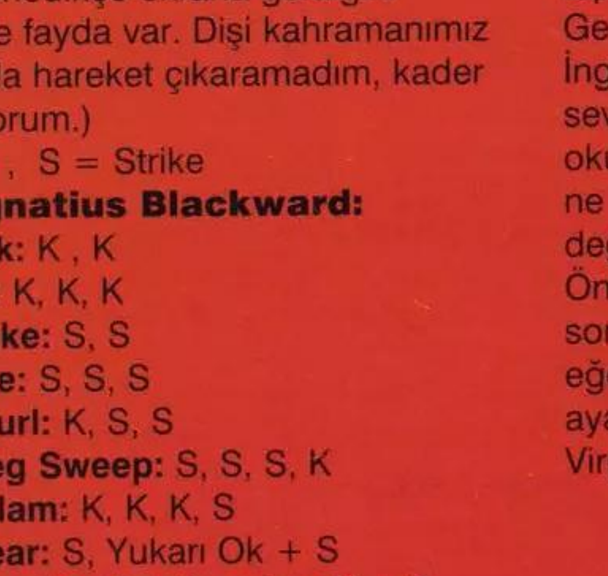
MARE TURES

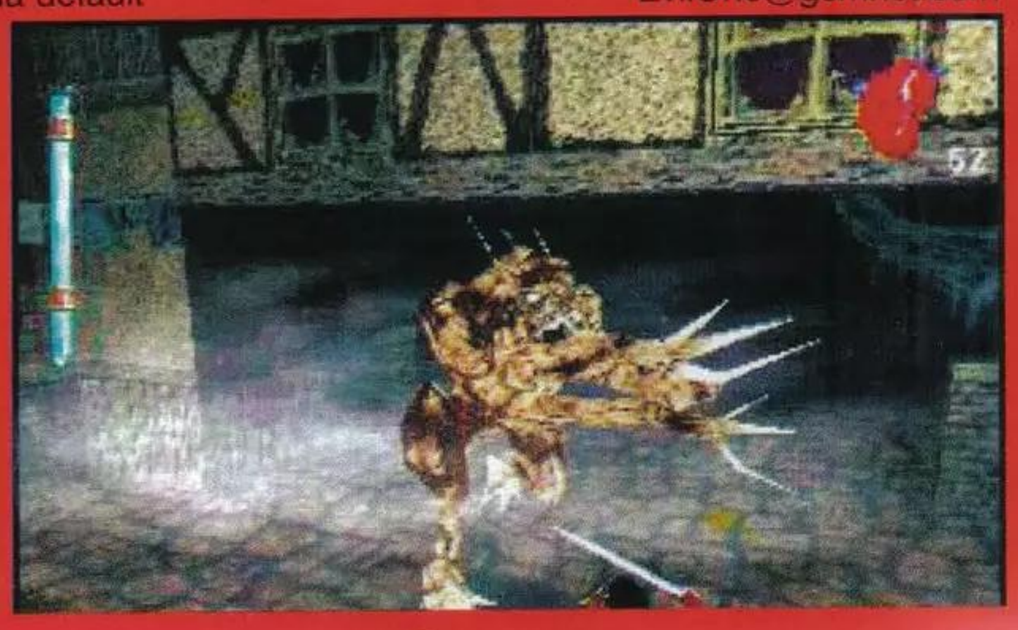
Commando türüne yakın. Yani ağırlıklı olarak yakın ve teke tek dövüşlerle ilerliyorsunuz. Tabii teke tek dövüşte çeşitli hareketler de var. Özel hareketten çok kombine vuruşlardan oluşan bu hareketler ise şöyle (NOT: Hepsi denemiş olan bu hareketlerin oyun sırasında ilerledikçe ekrana geldiğini belirtmemde fayda var. Dişi kahramanımız için pek fazla hareket çıkaramadım, kader utansın diyorum.)
K = Tekme , S = Strike

Ignatius Blackward:
Double kick: K , K
Triple kick: K, K, K
Double strike: S, S
Triple strike: S, S, S
Hammer Curl: K, S, S
Cyclone Leg Sweep: S, S, S, K
Windmill Slam: K, K, K, S
Ahab's Spear: S, Yukarı Ok + S
Armageddon Tactic: Koşarken K + S
Tornado Kick: Yukarı Ok + K
Roundhouse Volley: Yukarı Ok + K
Judgement: K, S, Blok
Lounge Kick: S, Zıpla, K

Nadia F.:
Double kick: K , K
Triple kick: K, K, K
Double strike: S, S
Triple strike: S, S, S
Double Cross: S, S, S, K
Feet of Fury: S, K, K, K
Rising Force: K, S, Zıpla
Combo: Yukarı + K, K, K
Eveeet... Hareketler de bu kadar. Dediğim gibi ilerledikçe çeşitli hareketler oyun ekranında yazılıyor. Bunları not edip yukarıdaki hareketlere yenilerini ekleyebilirsiniz. Oyundan bu kadar bahsettik ama menülere hiç değinmedim. Uzun zamandır menülerden bahsetmiyordum ama bu bazı tepkilere yolaçtı. Genel istek (ve İngilizce bilmeyen sevgili GameShow okurları için) menülerin ne işe yaradığına da değinelim.
Öncelikle oyunu kurduktan sonra size bir soru sorulacak. Bu "3D Settings" sorusuna eğer 3Dfx, Creative Exxtreeme veya bunlar ayarında bir karta sahip değilseniz(örn. S3 Virge - Virge DX vb.) kesinlikle oyunun 3Boyut hızlandırmasını açmayın. Zaten düz haliyle bile oldukça güzel (züğürt tesellisi). Buradaki Z-Buffering özelliği ise sadece bazı kartlarda default olarak açık geliyor. Bunun sebebi ise oyunun 3Boyut motorunun Direct3D API'si ile yazılması. Ve ne yazık ki PowerVR ve (bence) Vidia Riva 128 işlemcili kartların dışındaki kartlar (profesyonel kartları hariç tutuyorum) bu oyun için yeterli hıza ulaşamıyor (muş oyunun programcılarına göre. Adamlar utanmamış oyuna bir de reklam almışlar !!!). Bunları neden mi anlattım? Gidin Engin Abla'nızın başını ağrıtın diye tabii!!! Hem yakında fuar var, orada ucuza 3D kart almayı düşünen yüzlerce insan var aranızda. En azından size bir nevi hizmet olsun düşüncesi içindeydim. Kısaca bulursanız 3Dfx alın, yoksa nVidia Riva 128 veya PowerVR işlemcili bir kart alın. Eğer düşük bütçeliyim diyorsanız 120$ end-user fiyatı ile Diamond Stealth II S220 en iyi seçim olacaktır(bence).
3D kart konusunu da kapadıktan sonra menülere geri dönelim. Gerçi pek de fazla seçenek yok ama:
Start Game: Yeni oyuna başlamak için. Oynamak için iki karaterden birini seçin. Kız çevik ama güçsüz, adam ise hantal ama güçlü. Oyun tarzınıza göre siz tercih edin.
Load Game: Oyunda bölüm geçince save etme şansı veriliyor. Bölüm geçince "save game and continue" diyip bir slot seçin. Oyunu bitirince save ederseniz (ki bence mutlaka edin), o kaydı yükleyince oyunun hileleri arasında olan **"Play monster", "Unlimited"** ve istediğiniz bölümden başlama şansı veriliyor. Hileler ise aşağıda.
Display Options: Oyunun can alıcı menüsü işte. Buradan çözünürlük ve parlaklığı ayarlıyorsunuz. Yüksek kapasiteli bir makinanız yoksa 640*480'in üstüne çıkmayın (burada yüksek kapasite en az PII 266 ve AGP 3D Hızlandırıcı demek oluyor(abardım geneeeee)).
Options: Buradan da ses, müzik ve zorluk derecesi belirleniyor. Tuşları da buradan **"Setup Controls"** diyerek değiştirmek mümkün.
Quit: Bunu kullanırsanız makinanız bozulur, en az 200$ tamir parası verirsiniz. Oyundan çıkmak için ALT + F4 yapın hep (ne yani, inanmadınız mı bana???).
İşte oyun bu kadar.... Yani uğraşıyorum uğraşıyorum daha da uzamıyor bu yazı. Kısıtlı zamanda uzun yazı yetiştirmek ne zormuş... Bir başka oyuna kadar eywallah!

☒Burak "EvilOne" Bayburtlu
EvilOne@gsmnet.com





CAPCOM
ARCADE-ADVENTURE
Pentium 166
16 MB RAM
1 CD 17 MB HARDISK
%89

KICK OFF 9

AKKOYUN: Çoğu futbol oyununda takim seçmece, güncel kadrolar gibi özellikler var.

KARAKOYUN: Ben ne bilem Pinto kim Domingos kim yaaaa.

AKKOYUN: Gol sonrası sevinci sahneleri aldı yürüdü, her oyunda yeni bişeyler ekliyorlar.

KARAKOYUN: İnsan iki kere seyredince bayıyor hemen, ben dönüp oynadığım adama hareket çekmeyi tercih ederim.

GRİKOYUN: Çoğu futbol oyunundaki bilgisayar oyuncularının yapay zeka fazla kaliteli olmuyor.

KIBARKOYUN: Hakan Şükür de tam olarak Einstein sayılmaz.

Fahrünisa Hanım, kliplerdeki "annane" tipine uygun, tombul sevimli, tonton [toto ismi buradan gelir] bir hanımefendiydi. Üç katlı mütevazı evi, eşinden kalan son hatırası değildi belki ama hayatta kalabilmesini sağlayan tek dayanağıydı, tabii maddi açıdan. Günlerini eşi Nikılıs Beyefendinin siyah beyaz ama hayata gülümseyen resmi altında, eski bordo koltuğunda örgü örüp, eski günlerini düşünüp bir ters bir düz haroşe takılarak geçirirdi. Hayatta tek dostu vardı, siyah siyam kedisi, Pele...

Fahrünisa Hanım, evinin ilk iki katını kiraya vermişti, son katında yaşardı, tüm ev halkıyla, kendisi, Nikılıs Beyefendi ve oradan oraya koşan kedisi; bitmek tükenmek bilmeyen "enerji küpcüğü" Pele'yle...

Evinin balkonu ruh ve sinir hastalıkları hastanesinin bahçesine bakan Fahrunisa Hanım, kedisine öreceği özel kürenin, o özel yumağın nasıl bir fitili ateşleyeceğini asla tahmin edemezdi...

Her şey o küçük balkondan o büyük bahçeye düşmesiyle başladı Pele'nin, yumağın ardından...

Pele'ye bir şey olmadı hatta çok zevkli saatler bile geçirdi O, ve yumak ve onun peşindeki onlarca insan...

Olayların bu boyutlara ulaşacağını kimse bilemezdi, ben bile...

İşte böyle dostlar, şimdi bu kadar popüler olan bu oyun, futbol, böyle ortaya çıktı...

Fahrünisa Hanım'a gelince, kalan yıllarını kedisini aramakla geçirdi, o unutuldu ama kedisi hiç unutulmadı. O'nun adı, çok ünlü bir futbolcuya verildi ve ona futbolun kralı denildi...

Futbol'un ve hem de Pele'nin, pek fazla insan tarafından bilinmeyen öyküsünü okudunuz, ne mutlu sizlere...

Hayalimin gücü kuvvetli dedikçe, çıktı bunlar ortaya, bir gerçek varsa yalandan biraz daha gerçek sanırım Kick Off 98 gelmiş, yeni futbol oyunu, araya onu sokayım ki, kapanası çenem sizi alıp başka diyarlara götürmesin, kalalım yerimizde, rahaaat rahat... "Atıl Muder, katıl Muder" prensibim gereği olaya tepkisiz kalamadım ve atıldım. Aslında bu ay oyun açıklamayacak ve yatıp uyuyacaktım, unutup herşeyi bütün bir ayı, kış uykusuna yatmış bir ayıcık gibin, gerçekten uyuyarak geçirecektim. Yaptım da, ama ne oldu, reenkarne oldum, daha beter bir tip çıktı ortaya, gelen gideni arattı mı, arattı...

Her neyse, kime ne diyorum, düdük sesini duyuyorum, harfler birleşiyorlar ekranın ortasında ufuktan bu yana, bakayim, himm, "Kick Off" yazıyor. Güzel... Doğru yere gelmişim...

Anco ve Dino Dini geyiği ister miydiniz bu arada, şöyle bol Kick Off soslu? Yapmadım kusuruma bakmayın, zaten dinozora çıkmış adım kahvede, geçiyorum hepsini bir çırpıda geliyorum yeni Kick Off'a...

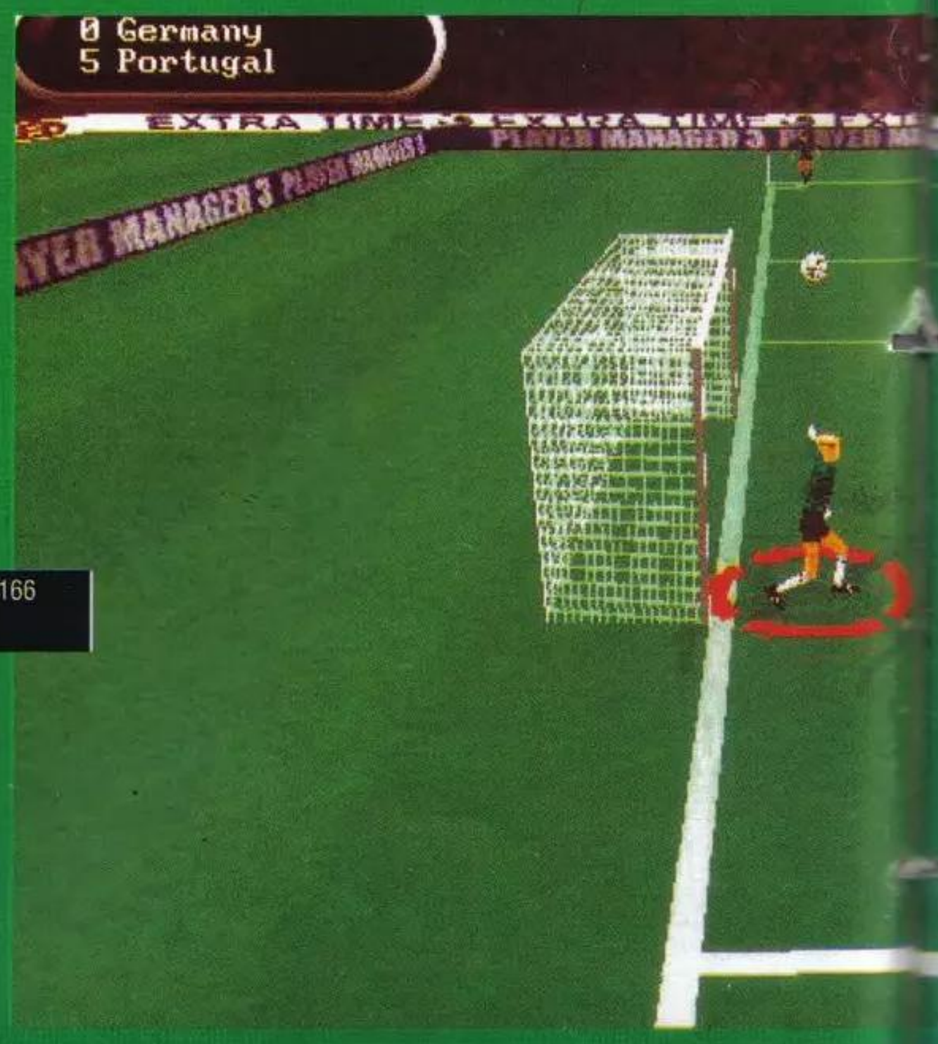
3-D kart istemeden hızlı olduğunu iddia eden oyunumuzda en önemli özellik yeni 3D animasyon sistemi ve hız. Sittin kadar sene önce, fi tarihi zamanında C64'de International Soccer diye bir oyun vardı, bilmeyenler için anlatayım kısaca, çok zevkli ve çok basit bir oyundu [65 blok disk alanı tutardı, kasetten 6 dakikada yüklerdi "yazık belleğim" beni yanıltmıyorsa ki mutlaka yanıltıyordur], yandan görünüşlü, klasik bir futbol oyunuydu işte. O oyunda, futbolcuların animasyonları, koşma-kaçma stilleri, böyle nasıl anlatayım "Ben Pinokyo, birinci ligde bir takımda top koşturuyorum, ustam beni tahtadan yaptı, yaptı da ne oldu" biçimindeydi. "Üstelik yalan söyledikçe orta yapardım kaleye, tahtadandı rakip takımın kalecisi küt düşerdi, pat kalkardı, oysa güzel gollerim de oldu benim..."

Diyeceğim, hız güzel şeydir ama koşan adam böyle olmaz dostlar, nerede Fifa nerede Pinokyo. Güzel olmuş yine de, çok gitmeyeyim üstlerine sonra başıma haller gelmesin, yeterince derdim var, benim dertli başım of aman da aman... Her neyse aman da aman...

Yüz yirmi takım, güzeldir tabii, hele bir de her birinin kendine özgü oyun stili varsa daha da güzeldir kanımca, ancak yine de yetmez, yetemez bence... Haa sen dersen ki iki bin sekiz yüz seksen milletlerarası oyuncu var, o zaman derim ben de, "hımm fena değil, iyi vs

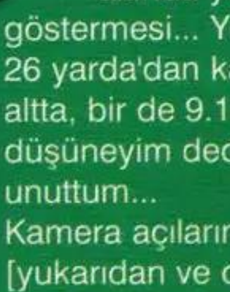
AKKOYUN: Grafikler giderek guzelleshiyor, motion capture falan derkene cok gercekci oluyorlar.

ÜZGÜNKOYUN: Minimum P166 diyolar adama sonra....



98

vs" ama sen bunların üstüne ama abi, her birinin kendine has özelliği var, fiziksel gücü var, kası var, kemiği var, derim ben de sana "hımm güzel, güzel, iyi vs vs"
Yani takım ve futbolcu database'i güçlü diyeyim kısaca özetlensin...
Yeni özellik değil hatta klasik bir özellik diyeceğim, kendi ligini yap, dünya kupanı bile düzenle gibin ayrıcalık olmayan ayrıcalıklar var. Olacak elbet, adam da yapmış zaten...
"Practice" modları sayesinde "oyunu öğren, güzel yen" tarzında çalışmalar yapmak mümkün, dört oyuncuya kadar destek varmış da ben yalnız takıldım. Dört kişi dört dert, ben tek başıma bin dert, benim dertli başım... Yalnızım ama practice'im sağlam yine de, o ayrı...
Bir futbol oyununda atmosfer bence en önemli özelliktir. Bakınız International Soccer'da süper atmosfer vardı, dün ne yaptığını, bugünün günlerden kim, aylardan hangi biri olduğunu hatırlayamayan bir adam bile o oyunu hatırladığına göre öyleydi, tartışmayalım, geyik sınırlarını bile aşarız beraber, o ayrı. Neyse efendim, adamlar almışlar ellerine recorder'ları dalmışlar stadlara ve yüzün üstünde değişik tezahüratı kaydetip, eklemişler oyuna, güzel olmuş kanımca, bir artı benden... Haa bir de gece gündüz maçları yapabiliyorsunuz diyeceğim ama yok artı puan... Hazır elimi artı torbasına atmışken, değişik çevre düzenlemeleri için de bir artı puan vereyim, adım cimriye çıkmasın.
Unutmadan, değişik çevre düzenlemesi ile kastım, warm-up friendly yaparken örneğin antreman sahasının çevresinde bir klübe ve sahanın ormanın içinde olması gibin mesela... Enteresan değil mi?
[Hayret yahu bana enteresan gelmişti oysa].
Bir önemli özellik var ki, bunu anlatmadan geçemem;
Kick Off'un özelliğidir, verdiğin pas direk adamın ayağına gitmez, işte bu özellik biraz daha geliştirilmiş, yani oyun için denilen, Anco'nun dediği yani, "oynaması kolay usta olması zor" prensibine uyulmuş. Bence çok güzel bir olay... Oynadım ama usta olamadım, yaşadım yani onu da...
"Kendin yap kendin oyna" bölümünde ise artık alıştığımız, konuyla ilgili, hemen hemen bütün iddialı oyunlarda olan deri renginden saç stiline sakaldan bıyığa kadar kendi oyuncunuzu yapma olayı mevcut. Ben topsakaldan vazgeçmem, beni öyle çizin, köse ve kel olduğum iddialarına gelince, onları da sonra tartışırız, ay şimdi dertlerim bi kat daha arttı durduk yerde, benim dertli başım, aynam, çatalkaram, kukumanım, bir alakam...
Geleyim menülere, ana menüden girip ana menüden çıkacağım, çok kolay ve basit zaten herşey...
Quick Start'la hemencik maça başlıyorsunuz, takımları falan seçip de yani, bir nevi 'exhibition' da denebilir.
Warm-Up Friendly, antremanla arkadaşlık maçı karışımı bir maç. **Friendly,** "gel bi yeneyim seni de dostluğumuz pekişsin" maçları yapma imkanı veren seçenektir, bilirsiniz. **Network**'den uzaktaki arkadaşlar bulunur, yenilir, bu da kolay, **Anco Challenge, World Cup, Cup Competitions** ve **League Competitions** oyunun sunduğu turnuvalar, lig'ler... **Editör**'den yeni adam yarat vs konularına dalınırken, **View Replays**'den önceden save ettiğiniz replay'lerinize bakabilirsiniz. **Continue Game** ise kaldığınız yerden devam anlamına gelir ki, önceden save etmeden kaldığınız yerden nasıl devam edersiniz, edemezsiniz tabii, ay ne güzel dedim yaa, al madalya Muder, aferin olm sana... Neyse, practice'i anlattım ya da anlatırım birazdan [muhaha, ay taktım ben belleğimeeee, aman da amannn... canım sıkkın zaten], bir de altta müzik ses ayarıyla quit var ama onları da anlatmıyorum artık, zaten aldım madalya, taktım madalya...
Kontrollere gelince, **"CTRL", "SHIFT", "/"** [\\SlaSh\\ tushu] ve **"."** [nokta]...
Bu arada hazır "CTRL" demişken [kayma, rakipten topu çalma], kayılan yerde iz çıkması yeni bir olay, yani ben bir oyunda ilk kez gördüm [yalancı bellek oyun yapıyor olabilir] güzel bir olaymış, kocaman Muder yazabilinir mi diye denedim yetmedi 90 dakika, kırıldı ayaklar rakip...
Yeni bir özellik daha var, o da orta hızlarını falan, kaç yarda'dan yapıldığına kadar ekranın altında yazması, reply'larda göstermesi... Yarda dediysem bir keresinde 26 yarda'dan kafamla orta yaptım da yazmadı altta, bir de 9.15m kaç yarda yapar ki diye düşüneyim dedim bi an sonra geçti, unuttum...
Kamera açılarına gelince, **End View** [yukarıdan ve dikine, açıkçası pek tutmadığım bir açıdır], **Tower View** [yukarıdan, eski Kick Off stiline yakın ama pek bir alaka 3D grafiklerle], **Isometric View** [çaprazlama üstten, eh işte] ve **Side View** [yandan yandan, en güzeli] var.
Kamerasal olarak tutmadım pek oyunu...
Oyun anında "Esc" tuşu ile pause menüye ulaşırsınız, kamera açılarını da buradan ayarlayabilirsiniz. Haa bir de görüntü ayarları da yine burada...
Futbol oyunlarından hoşlanıyorsanız, ya da Fifa'dan çok sıkıldıysanız, alıp bakabilirsiniz, çok fazla bir şey beklemeyin ama yine de fena değil kanımca. Alınabilir deeeee, alınmayabilir deeee, ama Fifa'yı yenemez o ayrıiii...
Ay ne klasik yazdım, olmadı burası, olsa da olmasa da diyeceğim, çünkü inanın çok zor bir aydı, ay ay ay bir de bu geyiğe girmeyeceğim şimdi, zaten kelim, zaten derdim başımı aşmış boğuluyorum...
Neyse, diyeceğim;



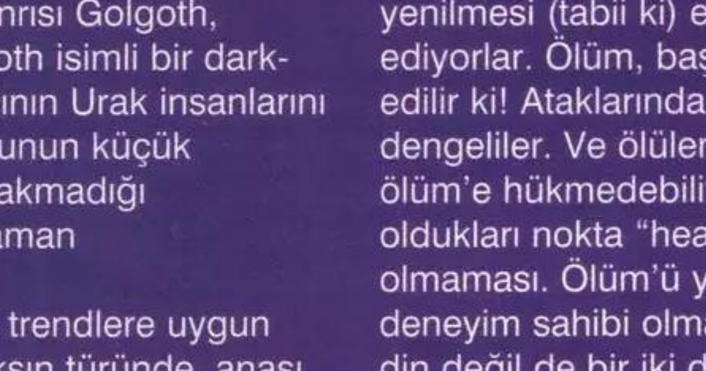
FİRMA:	ANCO
TÜR:	SPOR - FUTBOL
SİSTEM	PENTIUM 100 16 MB RAM - WINDOWS'95 1 CD 25MB HARDDISK
GENEL:	%78

●Eski Kick Off efsanesi için bile [Mod: Dino'zor Mudo] alınabilir ama nerde Dino Dini'li günler, Amiga vs vs nerde Ubi Soft'un altındaki Anco vs vs...
●Eh, değişmeyen tek şey değişim derken yalan dememişler heralde.
●Mail'siz koman aman derim, omuz lazım omuz, ağlamaya (mod: "give me something to kill the pain")... Soğuk kış günleri de yalnız zor geçiyor, kestane gerek, soba gerek sıcak, çay gerek, mail gerek bunları unutturmaya... Ehe ya da ühü... Bitti bu yazı da böyle, kişisel sorunlarımdan dolayı kimi zaman az tatlı olan bu yazımdan ötürü kendimi az sevdim bir kaç dakika, ama olsun, siz kapatın o boşlukları, beni sevin emi... Sevseniz de kaçtım, sevmeseniz de... Uçtum gittim o anda, bu da klişe oldu bundan sonra yazının sonunda durup geçmişe bakacağım sanırım ya da bakmayacağım, kimbilir, bahar gelsin istiyorum bir an önce, diyeceğim bu...

☒MUDER "küt düsherim pat kalkarım"
muder@gsmnet.com

Fakat Zeus gizledi geçimi
öfkelenince yüreği
Aldattığı için onu
Prometeus'un düzeni
Bu yüzden insanlar
için acılar tasalar buldu
Şöyle dedi öfkeyle
bulut toplayıcı Zeus
ona:
Iapetes oğlu, çok
bilmişlikte olmayan eşi.
Seviniyorsun ateşi
çaldığına, aldattığına beni
Fakat büyük dert
açacağım gelecekteki insanların
başına
Onlara ben ateş yerine bir afet
yollayacağım, hepsi
Neşelenecekler yürekten okşayıp
severek afetlerini.(*1)

"Din'in insanlara neler, hiç de iyi olmayan şeyler, yapabileceğini gördüm. Din, hayatı idame ettirecek çok büyük bir güçtür ama kimi zaman hiç konuşulmayan bir kötülüğün kökleri de olabilir. Din adına dökülen kan, politikanın akıttıklarından daha fazladır. Çünkü dinler, efsaneler ve mitlerle, cesurların ve korkakların hikayeleri, aşkın ve nefretin öyküsü, kazanılan ve kaybedilen savaşların hesapları ile doludur. Tüm bunları duyabilmek için "kaderi takip edenleri" (followers of the faith) aramalısınız. Onlarla oturmalı, onların yediklerini yemeli, onların şakalarına gülmeli ve size söyleyebildiklerini dinlemelisiniz. Ki o söylenceler, tarihi oluşturanlardır."(*2)
"Tehlikedeki Topraklar: Savaşınız 1000 yıldır barış içindeki Urak topraklarında başlar. Artık Üçüncü Çağ gelmiştir ve kötü güçler uzun uykularından uyanmaya başlamışlardır. Dört temel gücün (Fire, Water, Earth, Air) yanında yeni güçlerin kaderleri de doğmuştur: Death, Life, Order, Chaos. Urak Toprakları tüm bu güçlerin arasında paramparça olmuş, Master of Death, kendisine Ölümün Sessiz Soluğu denen ölüm tanrısı Golgoth, hizmetkarı olarak Balkoth isimli bir dark-elf'i seçmiştir. Gün ışığının Urak insanlarını ısıtamadığı, kan kokusunun küçük çocukları bile rahat bırakmadığı günler...Urak bir kahraman aramaktadır..."(*3)
"Lords Of Magic, yeni trendlere uygun olarak melez strateji/ekşın türünde, anası Impressions, babası Sierra, Lords Of The Realm ve Masters Of Magic üvey kardeşler, çıktı geldi işte! Melezlik kanda var: "Turn-based" araştırma-gelişme, "real-time" savaş. Müritlerinizi kontrol ederken ve Urak topraklarını araştırırken hareketlerinizi turn'un sizde olmasının verdiği rahatlıkla yapabilir, arada klavyenin başından kalkabilir, arkada chat bilem yapabilirken savaşlara girdiğinizde sıkar biraz! Diablo gibi savaşıp, Betrayal at Krondor'un savaşı gibi yaşıyoruz."(*4)



"Hey, Ademoğlu
Ya da Havva Kızı
Sen ki dünya denen
seyyaredesin
Boşlukta uçan tozun
içindesin
Zaman belirsiz
Karnın doymalı
Ve barınman lazım
Kendine göre biri lazım
oysa
Seni kendi
senaryolarında
oynatırlar
Cebelleşir
gidersin
Bunun için mi geldin
Bunun için mi geldin
Dünyaya
Ailen ve gailen
Okul derdi ve tarihten masallar
Kimlik ve bekaret kontrolü
Hapishaneler işkenceler
Lebi derya selvilikler
Seni bekler
İstanbuldaysan eğer
Oysa
Seni kendi senaryolarında oynatırlar
Ömrün Geçer
Bunun için mi geldin
Bunun için mi geldin
Dünyaya"(*5)

Bunlardan önce hele bir oyuna başlasaydık: Warrior (düzenin bilek gücü ile sağlanacağına inananlar için, örneğin Zebani), Mage (akıl akıldan üstündür, tanrı'ların zekalarının ve gizil güçlerinin de sınırları vardır diyenler için, örneğin Muder) ya da Thief (fazla ahlaka gerek yok, çalıp çırpar, kendi etiğimi kendim kurarım diyenler için, örneğin Oz)! Sıra dinde. Death, yenilmesi gereken en büyük kötü gücü temsil ediyor ("Hem *ölüm* kim ki?"(*6)). Balkoth'un takipçileri hızlı, güçlü, yüksek savunma güçlü ve yenilmesi (tabii ki) en zor dini temsil ediyorlar. Ölüm, başka türlü nasıl temsil edilir ki! Ataklarında oldukça güçlü ve dengeliler. Ve ölülerini diriltebilecek kadar ölüm'e hükmedebiliyorlar. Tek zayıf oldukları nokta "healing" büyülerinin olmaması. Ölüm'ü yenmenin yolu, iyice deneyim sahibi olmak, ölüm'e karşı tek bir din değil de bir iki din ile birlik olmak, 6. Level'ın altındaki görece olarak güçsüz kalelerine, zindanlarına ve mağaralarına saldırmaktan geçiyor. Eğer ölüm'le oynamak (!!) istiyorsanız da fazla kibirlenip düşmanlarınızı küçümsemeyin. Diğer dinlerle ne kadar erken savaşırsanız bu ölüm'lerini o kadar kolaylaştıracaktır. Eğer diğer dinlerden birini yandaş olarak seçmek istiyorsanız, Earth, Fire ya da Chaos gibi kötü dinler ölüm'e daha çok yakışacaktır.

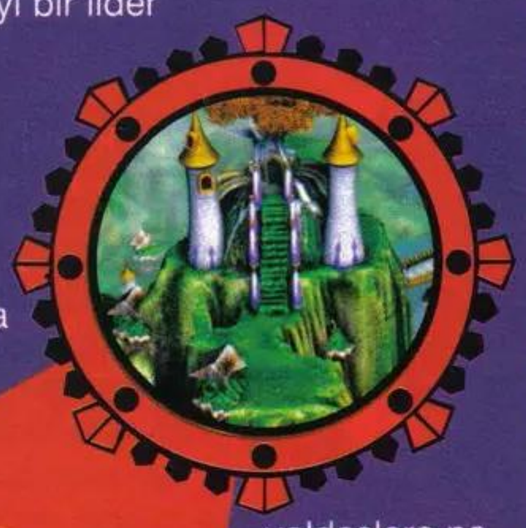
"Ama anında
kavrayandır,
Bu iş için seçilmiş
kişi.
Boyunuz posunuz
yerinde,
Herhalde **cesaretinizde**
var,
Ve siz kendinize güvenirseniz,
Diğer canlar da size güvenir...
Önce **ünvanınız** güven aşılamalı,
Sanatınızın üstünlüğüne dair."(*7)

Bir diğer din olarak Life'dan da bahsedelim. Life: Yaşamı bir din olarak görenler, herkesin bu dünyada bir yerleri olduğuna inanırlar. Okçularının olduğu gibi hız ve ataklık dindarların en önemli özellikleridir. Uzak mesafe dövüşlerinde üstlerine yoktur denebilir ya da hareket puanları çok yüksektir ve herhangi bir arazide kattettikleri mesafe değişmez. Yakın dövüşte ne kadar zorlanacaklarını da tahmin edersiniz."Healing" büyüleri, büyülerinin en iyisidir. Bu durumda Life'ı yok edebilmek istiyorsanız çevrelerinde pek dolanmadan yani okçularına fırsat vermeden hareket etmeli yani üzerlerine saldırmalısnız. Hayır okçuların önemini anlatamadıysam şunu da eklemeliyim: Yapabildiğiniz kadar okçu yapın ve

Lor
mag

arazinin özelliklerini iyi kullanmaya bakın! Pegasus'u Great Temple'dan kurtarmak da oldukça akıllıca. Bu arada Great Temple'ı ele geçirdikten sonra burada savaşçılarınızın ve mage'lerinizin tümünü fiziksel ataklara karşı süper bir duruma getirebilme gibi bir bug-cheat var ki denemede yanında yat (ne demekse).
Bir de Air'a göz atalım çünkü Air bence olduka zayıf bir din. Güçlü büyüler ve güçlü casuslara sahipler ama savaş alanında kaybetmeye daha yakınlar sanki. Air birimlerinin en önemli ve tek özellikleri uçabilmeleri. Bu da oldukça önemli bir özellik takdir edersiniz ki! Nerden nereye hareket ederlerse etsinler hareket puanları göreceli olarak aynı kalıyor. Ve tabii ki okyanusları aşmaları için de gemiler yapmaya gerek duymuyorlar. Ama tüm bunun yanında askeri alanda, ofansif ve defansif olarak oldukça güçsüzler. Eğer Balkoth'u ilk kez ya da ikinci kez alt etmek üzere oynuyorsanız Air'i seçmenizi kesinlikle tavsiye etmem. Diğelim ki tutturdunuz bir de Air olarak Balkoth'un hakkından geleceğim diye. O zaman haritada kimsenin gidemeyeceği yerlere ulaşabileceğinizi, savaş esnasında illa ki kör noktalara saklanabileceğinizi,

kimsenin lava'nın üzerine gelemeyeceğini unutmayın.
Dinler, bu şekilde açıklanmaya devam edilebilir. Ama burda değil. Neden mi, çünkü ben istemiyorum. Benim kararım başka yollara girmek:
Gerçek bir savaşçı (warrior demek istemiyorum) olabilmek, Death ile başa çıkabilmek için savaş, macera ve hile konularında iyi bir lider olmak zorundayız. Bunlar her stratejide kullanılan ve bilinen tarzlardır ama ün ve



yoldaşlara ne demeli.
Benim diyeceğim, Size inananların yüzlerini kara çıkarmamak için bu fame ve followers yönetimine ve kullanımına yakınlaşalım.
Fame'i yani ün'ü savaşlar kazanarak, temple'ları kurtararak, zindanlarda ve ya diğer yerlerde maceralara katılarak elde ediyoruz.
Daha çok ün daha çok yoldaş.
Kendi temple'ınızı ölüm'ün kara pençesinden kurtarmadan hiç follower beklemeyin.
Daha çok yoldaş daha çok altın, daha çok kristal, daha çok içki! İçki iradeli kanlarda hiç de beklediğinizden daha yararlı olacaktır! Altın, kristal ve içki kaynak yaratımında ve kullanımında esas noktayı oluştururlar.

Kristal, büyülerin; içki yer birimlerinin; altın da hırsızın guild'indeki eşyaları almanın kaynağıdır. Ayrıca çeşitli upgrade'ler ve ticaret amaçlı olarak da kullanılabilirler.

"Kiminle, nerede, ne zaman buluşulacağı bilinmiyor...
Sadece bulanık bir his.
Bir beklenti.
Bir ümit veya bir korku..."(*8)

Her başkentte mage's tower, thief's guild ve barakalar vardır. Bu isimlerini ingilizceden türkçeye adam akıllı çerimeyeceğim binaların ürettikleri bağlı oldukları dine göre değişse de tüm kuleler (towers) gizemli yani büyü ile ilgili, thief's guild cephane cinsi, barakalar da yer birliği gibi birimler üretir. Tabi upgrade oldukça binaların yetilerinin de arttığını söylememe gerek olmasa da ben söylemiş bulundum. Her baraka güçlü tek bir birim de üretiyor olacaktır: Örneğin, Air barakaları Storm Giant birimi üretecektir. Birim dediğim de kaptan (champions) olarak isimlendirebileceğim ordularımızı komuta edecek birimlerdir. Yukarıda saydığım binalar kentlerin dışında olduklarından oralara doğru yolculuk yapmakta turn-turn yapacaklarımız arasında monoton yerini alacaktır. Yani demem o ki Heroes Of Might&Magic'deki heryerden herşeyi kontrol edebilme şansımız artık yok, maalesef!
Savaşsız hiç bir yengi yoktur değil mi? Real-time savaş sahnelerini istersek adamlarımıza vereceğimiz komutlarla idare edebileceğimiz gibi, bu savaşın sonu ne seçeneği ile savaşı auto-sonlandırabiliyoruz! Ama ana ekrandan düşman zindanlarına ya da savaşacağımız herhangi bir yere girdiğimizde savaş sahnelerini bir süre beklemek zorundayız ki bu da sinir bozucu bir durum hele ki düşük konfigürasyonlar için! Ben auto-savaşlarla kendi yönettiğim savaşlardan daha çok zafer kazandığımı itiraf etsem mi acaba diye düşünürken savaşın zorluğunun AI (düşmanı kontrol eden bilgisayar aklı!) defanslarında olduğunu söyliyeyim. Özellikle mage'leri kontrol edip, savaş alanındaki karmaşada gereken birliklere gerekli stratejik kararlarımı vermek de mesela hedef seçmekte zorlandığımı da ekliyeyim. Lords Of Magic'in savaş motorunda mı sorun yoksa bende mi bilemiyorum. Ama savaş belki de olması gerektiği gibi karmakarışık geçiyor hem de real-time, ona göre!
Savaşlardan ve kaptanlardan (champions'ları kastettiğimi söylemiştim, bu son uyarım) bahsederken biraz daha mı ayrıntıya girseydim: Tüm birliklerimiz level atladıkça gelişen özelliklere sahipler. Savaşarak veya çalışarak kazanılan tecrübe ile atlanılan level'lar! Kaptan'lar en çok (sanıyorum) level atlayabilen tek kişilik birimler. Kendilerini özel yapan da sahip oldukları değişik güçleri. Kaptanlarınızı tecrübe kazandıkça hayatta kalmalarını sağlamak yani güçlü kaptanlara sahip olmak kazanmanın en önemli koşulu gibi gözüküyor. Yara alan birimler healing büyüleri ile iyileştirilebileceği gibi, dinlendirilerek veya kentte kristal harcayarak da kendilerini daha iyi hissetmeleri sağlanabilir. Tüm gücü biten, diğer bir deyişle ölen birlikler çok güçlü bir büyü hariç tekrar hayata döndürülemez!

Büyü, açamadığınız kilitlerin anahtarı olabilir!
Mage Tower demiştim. Bu kulelerdeki kütüphanelerde büyü araştırmaları yapılabiliyor. Mage Tower'ın her upgrade'inde yeni askeri birlik üretebiliyorken yeni büyüler de araştırılabiliyor. Büyü araştırmaları için mage kaptanınızı kütüphane çalıştırmalısınız. Yeni büyülerin araştırılması her ne kadar biraz fazla zamanınızı alsa da ilk basamaklarda diğer dinlerden daha fazla güçlenebilmeniz için önemli bir adımı oluşturuyor. Her dinin kendine özgü büyüleri olduğunu tahmin ettiniz, büyüler dedim aman dedim!
"Bir yere izinsiz olarak gündüz ışığında girmek çok daha az kuşku çeker. Sizi karanlık bastıktan sonra görünce hemen polisi arayan meraklı komşular yalnızca damlayan musluğu onarmaya geldiğinizi sanırlar. Bana öğle ile saat dört arasında bir alet çantası ya da bir yazı tahtası verin, mahallenin en sağlam suç savaşçısı bile kapısını açıp iyi günler dileyecektir. Bütün koşullar eşit olduğunda, bir evi soymak için en uygun saat öğleden sonrasının ortalarıdır."(*9)
Hırsızlar da bizi amacımıza götürecek yoldaki kapalı kapıları gizlice açmamıza yarayacaklardır. Her ne kadar asıl işleri olmasa da savaş esnasında ortalıkta farkedilmeden dolanıp, backstab yapabilir, kaptanları boyunduruk altına alabilirler. Çünkü esas işleri entrika çevirmek, haritanın her yerinde gizlice dolaşmaktır. Dolaşan bir gruba kaynaşarak casusluk, hırsızlık ve suikast yapabilirler. Eğer bir kaptanı kaçırabilirseniz çok önemli bilgiler elde edebilirsiniz. Tabi kaptan ölürse bağlı olduğu din ile olan politakınızda önemli değişiklikler olacaktır. Ama bu demektir ki sizin kaptanınız da kaçırılabilir. O zaman da hırsızlar bir kurtarıcı görevi üstlenerek yüksek rütbeli (yüksek level'da desem de olurdu) kaptanınızı evine geri getirmeye çalışabilir. Ama hırsızın bu konuda başarılı olabilmesi level'ının karşısındakinden 2 level daha fazla olmasına bağlı.
Politika, diğer dinlerle olan ilişkiler... Bu öncelike bağlı olduğunuz dinin iyi ya da kötü tarafta olmasına göre belirleniyor. Oyun içinde diğer dinlere karşı yaptığınız her hareket, takınacağınız her tavır politik duruşunuzu belirleyecektir. Kritik anlarda yandaşınız olan dinler ya da karşıtlarının nasıl davranacağını kestirmek yine de o kadar kolay olmuyor. Bu belirsizlik oyuna hem heyecan hem de yüreklerinize korku salsın!

Diyeceğim: Bir iki inanılmaz artifact bulduğunuzda ya da düşman dinlerden birini iyice hırpaladığınızda ukalalık istemez, havalanmaya gelmez, her inişin bir çıkışı da vardır. Her zaman göze batmadan yükselmek

önemlidir.

Diyeceğim: Rakibinizi küçümsemek şöyle dursun olduğundan daha iyi ve güçlü olduğunu düşünüp planlarınızı ona göre yapın. Ama fazla hazırlık ve gözde büyütmede kaynaklarınızı boşyere harcamış olmanıza sebep olabilir. Orta karar, sizin savaşçı içgüdülerinize bırakıyorum.

Diyeceğim: Savaş esnasında yani oyunun real-time oynandığı esnalarda turn'lerdeki mahmurluğunuzu ve zaman-salaklığınızı üstünüzden direkt olarak atmalısınız. Savaşlarda, zafere giden yolda dikkatsizlik giderilemez kayıplara sebebiyet verdiği tecrübe ile sabittir.

Diyeceğim: Adamlarınıza emir yağdırmayı bir an bile kesmeyin. Şöyleki, adamlarınız onlara saldırılmadığı sürece düşmana auto-saldırmayacaklardır. Bu durumda 5 Barbar lordunuzu tepelerken adamlarınız savaş meydanında aval aval bakınıyo olabilirler.

Diyeceğim: Adamlarınızı eğitmek kısa vadede kaynak yokluğu çekmenize sebep olacaksa da uzun vadede kazançlı çıkarsınız. Genellikle diğer dinler sizden daha yavaş strat alacakları. Bu avantajınızı kullanmalısınız. Yoksa AI ile başedemeye bilirsiniz.

Diyeceğim: Düşmanlarınıza saldırılarınızda acele etmeye bakacağınız gibi gözünüze kestirdiğiniz müttefiklerinizle de kısa zamanda iyi ilişkiler kurmaya bakın. Hediyelerle, çeşitli yardımlar gönüllerini alın ki sırtınız yere gelmesin. Böylece ilerde size karşı bir birlik kurulmasını da önlemiş olursunuz.

Diyeceğim: İşinize yaramayacağını düşündüğünüz bir artifact, eğer düşmanlarınızın işine yarayanlardan bir tanesi takas yoluna gidin. Ama müttefiklerinizin işine yarıyorsa hediye edin, gitsin. Sizin gönlünüz zengin olsun. Küçük hesaplara hiç gerek yok.

Diyeceğim: Her turn'unuzu sonuna kadar kullanın. Diğer tüm dinlerin sizi beklediğini aklınızdan çıkarmayın. Tüm birlliklerinizin haritada nerelerde olduğunu takip edin. Hareket puanlarını da iyi kullanın.

Diyeceğim: Ününüz yürüsün... Altın, kristal veya ale kadar yararlı olmadığını düşünebileceğiniz fame'e yapacağınız yatırım ilerde karşılığını verecektir. Gönüllüler sizle birlik olmak için yollara düşeceklerdir. Bir turn'de bir fame 50 turn sonra 50 fame edecektir ki bu oldukça iyi bir ün!

Diyeceğim: Her zaman, hareketli bir birliği başkentinizin yanında bulundurun ki follower'ların dağıtımını yapabilin ve yeni üniteler yaratabilin.

Diyeceğim: Kendi dininiz kadar diğer dinler hakkında da bilgili olmalısınız. Güçlü oldukları noktaları, zayıf yanlarını bilirseniz stratejilerinizi ona göre belirleyebilirsiniz. Bu bilgileri de oynadıkça ve her dini denedikçe elde edeceksiniz sanırım. Ben size bir iki dini yukarıda açıklamaya çalıştım, elimden geldiğince ama kendi ayaklarınız üzerinde yürümesini öğrenmelisiniz.

Diyeceğim: Lords Of Magic'de ticaret'in hiç de azımsanmayacak yeri var. Bir Türk olarak ticaret kafasının olduğuna eminim. Bunu kullanın.

Diyeceğim: Savaş sırasında Space (Pause) en çok kullandığınız tuş olsun!

Diyeceklerim bu kadar değilmiş meğer. Lords Of Magic, modem, seri kablo, network ya da Sierra'nın won.nwt adresi ile internet üzerinde multiplayer oynanabilme özelliğine de sahip. Sahip, sahip olmasına da turn'lerin uzunluğu öldürür adamı. Beni bir kaç kez öldürdür. Ya da hat koptu ya da ben beklerken chat'e dalmışım ya da telefon çaldı turn'e ne oldu!

Etkilendiğim bir oyun olduğunu kabul edebilirim. Ama Lords of Magic'de daha keşfedilecek ve yaşanacak çok şey var. Oyunun yukarıda bahsettiğim bug'ından başka birkaç sorunu daha olduğundan (Bir tanesinden daha bahsedeyim ki bu da bir cheat gibi kullanılabilir: Life'ı ve Warrior'ı seçerek oyun başladığınızda Peacemaker isimli, ataklarınıza ve defansınıza +1 ekleyen bir artifact'iniz oluyor. Ataklarınız yukarı ve aşağı doğru bir şekilde inip çıksa da defansınız böyle olmuyor! Artifact'ı her çantaya koyup elinize aldığınızda defansınıza sürekli olarak +1 ekleniyor ki bunu 50 kere veya daha fazla tekrarlarsanız defansınız 60'ın üzerinde olur. Fiziksel saldırılara neredeyse tamamen dayanıklı olurken büyülere karşı da alacağınız hasar oldukça düşecektir) Sierra'nın site'ından patch'ini almak isteyebilirsiniz. Alın zaten.

"Sütlü nescafe, Yaşam Bir Deneyim Bari Deneyin (Özer Bal), USA Map, Yalnızlık Paylaşılmaz (Özdemir Asaf), Transmission (The Tea Party), Cool Water (Davidoff), Altın Sözlük (İngilizce-Türkçe), Course Schedule Spring 1998 (B.Ü.), Kalem, ıvır zıvır... belki de yaşamım."

(*1) Ozan Hesiodos, M.Ö.700, Çev: Suat Y. Baydur.

(*2) Balathustrius, ?.

(*3) Brett Berger, OGR Review, 29 Aralık, 1997.

(*4) Mert Topçu, Gameshow Dergisi, Şubat 1998.

(*5) Bulutsuzluk Özlemi, Seyyarede (Güneşimden Kaç),1992

(*6) Enis Batur, Cumhuriyet Gazetesi, Köşebent Köşesi, 1998.

(*7) Mefistofeles, Goethe, Faust.

(*8) ?, Seyir Defteri, Hayalet Gemi, Ocak/Şubat 1998.

(*9) Lawrence Block, Spinoza Felsefesi Öğrenen Hırsız, Maceraperest Kitaplar, 1997.

(*10) Mert Topçu'nun Masasından Küçük bir Kesit, Ocak, 1998.

☒Mert "Tarz yaptım, yorum yapmayın..." Topçu
e-mail: mert@gsmnet.com

FİRMA: SIERRA
TÜR: FRP STRATEJI
SİSTEM: Pentium 100, 16 MB RAM, 1 CD 27 MB HARDDISK
GENEL: %91

Kaynağı belirsiz CD'lerin CDROM'unuzu bile bozduğunu biliyor musunuz?

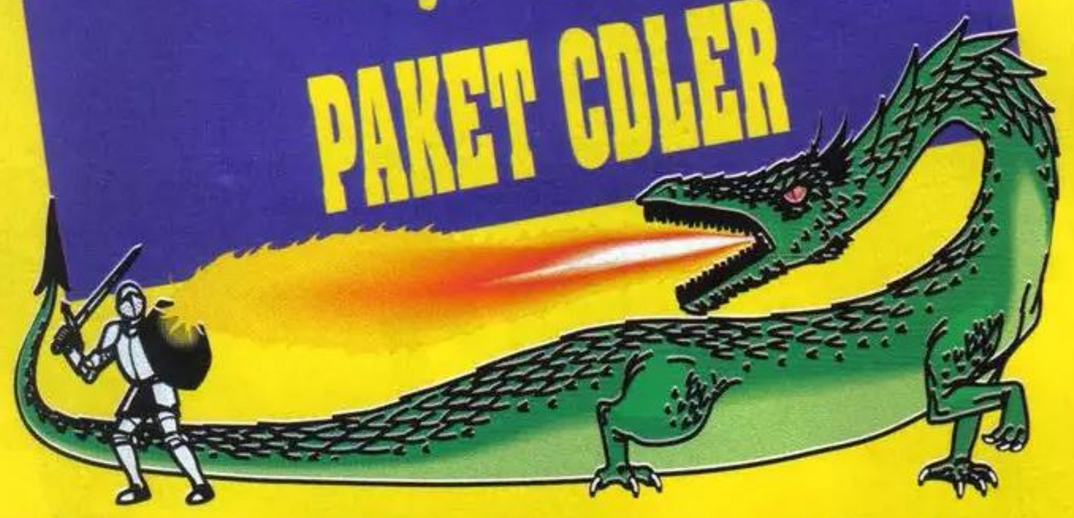
CD DEYİP GEÇMEYİN. CD VAR, CD VAR!!!

EN YENİ OYUNLAR

VİDEO CDLERDE VİZYONA GİRMEMİŞ FİLMLER

ADULT CDLER

HEPSİ FLAŞ OYUNLARDAN OLUŞAN SÜPER PAKET CDLER



C&C SOLE SURVIVOR
HELLFIRE
DOMINION
STARCRAFT
MONTY PYTHON'S
XvT BALANCEofPOWER
THE REAP
CHASM
WINTER RACE 3D
XMEN APOCALYPSE
SHIPWRECKERS
SUBSPACE
TWISTED METAL 2

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

TOPTAN ALIMLARINIZ İÇİN LÜTFEN LİSTE İSTEYİNİZ

VISA MasterCard American Express Cards

TÜRKİYE'DE İLK ve TEK. MAIL ORDER ALIŞVERİŞ SİSTEMİ İLE ARTIK OYUNLAR SİZE BİR TELEFON UZAKLIĞINDA...

PERLA' DA DAİMA EN KALİTELİSİNİ BULACAKSINIZ!

PERLA

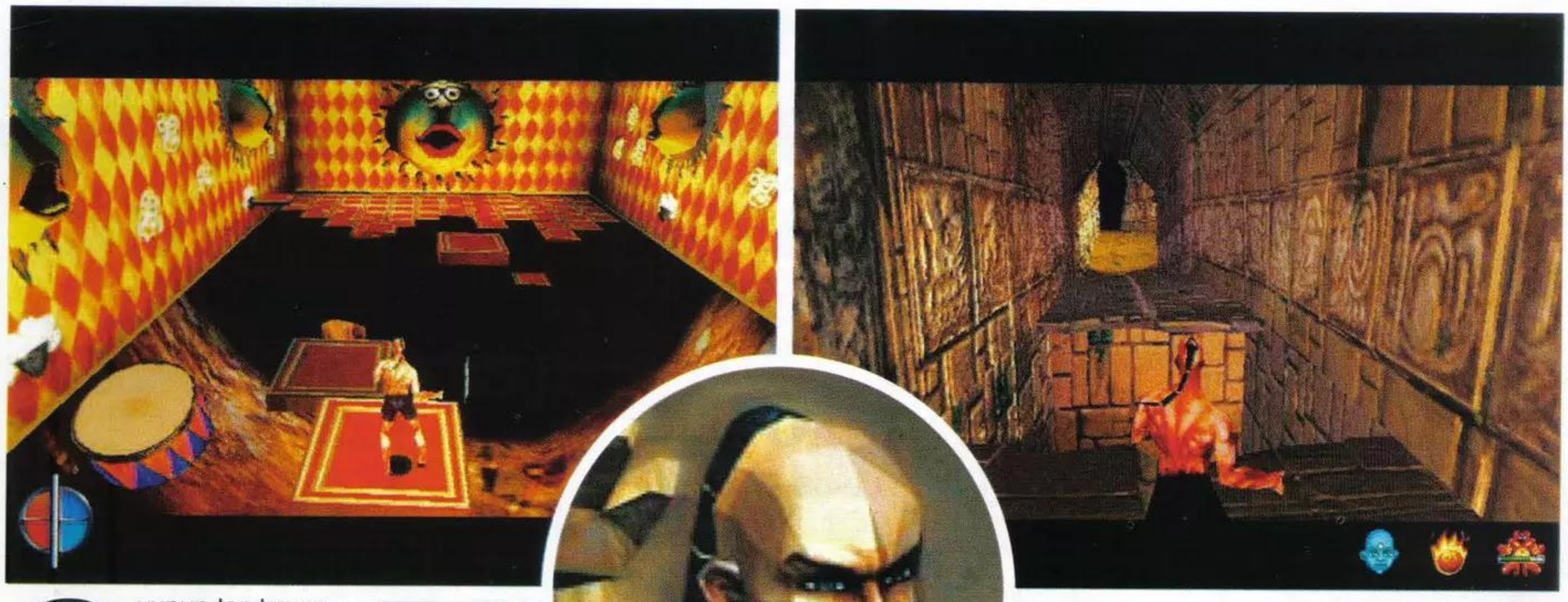
PC / MAC CD-ROM

PERLA OTOMOBİL KİRALAMA HİZMETLERİ ve BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ LTD. ŞTİ

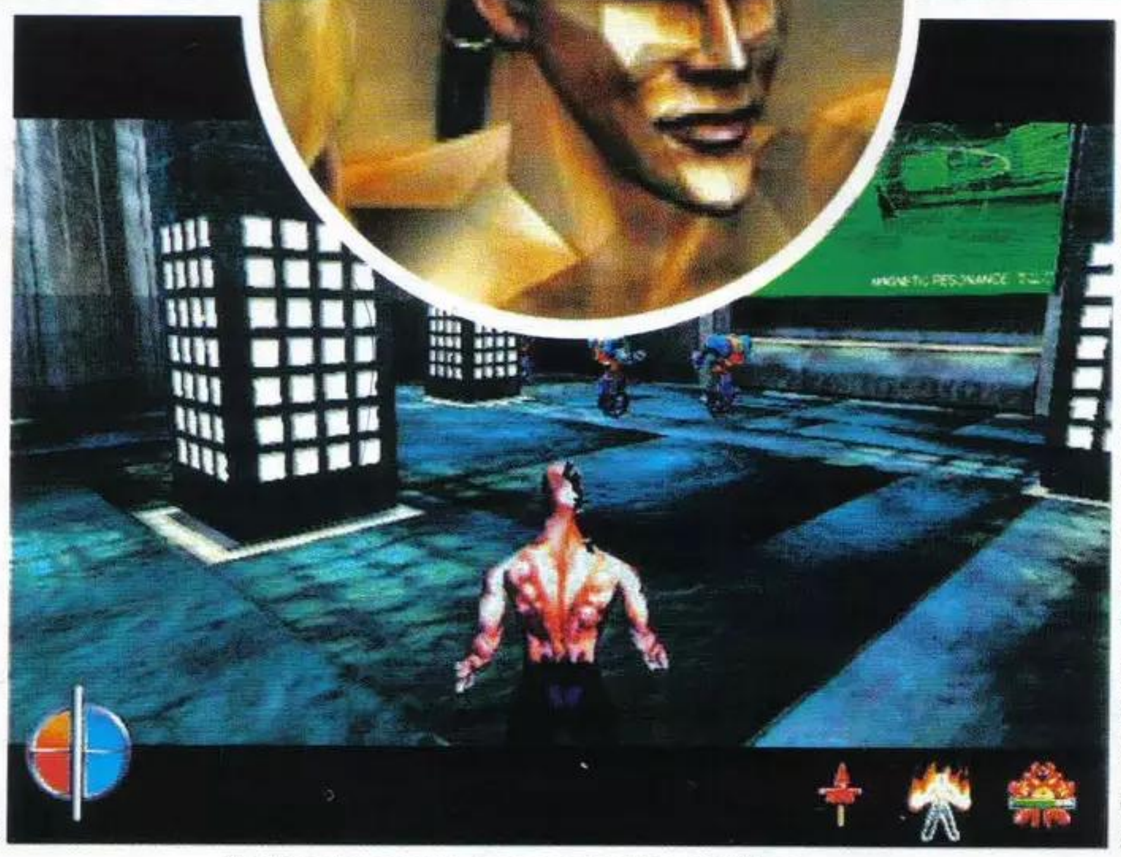
Valikonağı cad. Zafer sok. No: 48/3 NİŞANTAŞI / İSTANBUL

TEL: (0212) 241 5626 - 246 5788

FAX: (0212) 246 3259



Oyunun tanıtımına geçmeden önce isterseniz gelin sizinle beraber bir zaman tüneline dalıp biraz geçmişe dönelim. Bundan 8 ya da 9 sene öncesine gidelim. O zamanlar oyun piyasasına Commodore 64 denen o 64 Kb'lık sevimli makinalar hakimdi. C64'de benim hatırladığım kadarıyla ilk çıkan Türkçe oyun {bir takım basitçe yapılmış "**basic**" oyunları hariç} Keloğlandı. Sonra Amiga efsanesi başladı. Amos denen programlama dili sayesinde Amiga'da birçok Türkçe oyun yapılabildi. PC'lerin yavaş yavaş oyun pazarını ele geçirmesiyle kaçınılmaz olarak bu makineler için de değişik Türkçe oyunları yapıldı. İstanbul Efsaneleri Lale savaşçılar, Asil Kan, Dedektif Fırtına, Galata vb. Ama bu oyunların hiçbiri yeterince iyi değildi. Kimisinde grafikler çok kötü iken, diğerinde oynanabilirlik ve arabirim çok kötü ayarlanmıştı. Kısacası bu oyunlar pek tutmadı. Yalnız hemen şunu da belirteyim ki benim amacım yerli oyunları kötülemek değil. Ama şu bir gerçek ki bu oyunların yabancı firmaların yaptığı ve ülkemizde çok düşük fiyata bulabileceğiniz kopyalarına karşı pek bir şansı yok. Ülkemizdeki bilgisayar kullanıcılarının şu ana kadar hem Türkçe hemde kaliteli bir oyun oynayabildiklerini pek sanmıyorum. Şu ana kadar diyorum çünkü artık bir alternatifimiz var. İlk olarak Earth 2140 oyunu ile ortaya çıkan bu alternatif şimdi Raks New Media'nın Türkçe olarak çıkarttığı Dreams to Reality adlı oyunla devam ediyor. Nedir bu alternatif? Ne gibi avantajları var? diye soranlara hemen cevap verelim. İlk önce bu oyunların Türk programcılar tarafından değil, dışarıdaki büyük software firmaları tarafından yapılan oldukça kaliteli oyunlar olduklarını söylemeliyim. Bunların orjinallerinden tek farkı tamamen herşeyleri ile Türkçe olmaları. Earth 2140'ın Türkçe versiyonunu oynayanlar bilir. Oyundaki tüm konuşmalar oldukça başarılı bir şekilde Türkçe'ye çevrilmişti. Tanıtmaya çalıştığım Dreams adlı oyunda da durum aynen böyle işte. Özellikle belirtmeliyim ki oyundaki tüm konuşmalar Türkçe'ye çevrilirken oldukça özen gösterilmiş. İngilizce versiyonunu oynayıp oyun içindeki diyalogların Türkçe'ye aynı ses tonları ve şekillerde çevrildiğini görünce gerçekten bu işi yapanları kutlamak geldi içimden. Ayrıca Dreams'in Türkçe versiyonundaki reklamlar kısmında Raks New Media ve Cyro ortaklığı ile Türkçe versiyonları çıkacak diğer oyunların demolarını görünce {Ubik ve Third Millenium} yerli oyun piyasasında bu alternatifin daha da gelişeceğini görür gibi oldum. Her neyse bu kadar laftan sonra zaman tünelinden çıkıp günümüze geri dönelim ve oyunu tanıtmaya başlayalım artık.



OYUNUN KONUSU:

Merak edenler için Raks New Media'nın oyun için hazırladığı basın bültenindeki oyunun konusunu aynen aktarıyorum: Eski Mısır döneminde, beş üst düzey rahip, düşler kuyusunun yeryüzüne yansıması olan Mavi Su'yu keşfeder. Düşler kuyusu gezegenimiz ile düşler dünyası arasındaki bağlantıdır. Her düş bu kuyudan geçmektedir. Gizli ayinlerde, bu beş rahip Mavi Su'yu nasıl kullanacaklarını öğrenir ve kendilerini ruhsal açıdan geliştirip, zengileştirir. Evrensel uyumu sağlamak için, rahipler uçurumun çevresinde bir daire oluştururlar. Mavi Su üstlerindedir. Her rahip birbiri ardına havaya yükselerek Mavi Su'yun tam altında yerini alır. Bu şekilde bilgeliği ve zamana egemen olmayı öğrenirler. Mavi Su'yun büyüsüne duydukları hayranlıkla, onun çevresine ilk piramidin temellerini atmaya karar verirler. Rahiplerden birisi, evrensel uyumu kullanarak, yaptığı yolculukları gizli tutmaktadır. En sonuncusu olacak bir ayinde, bu rahibin gücünü kötüye kullandığını ortaya çıkar. Diğer dördü onun bu çılgınlığına son vermek için evrensel uyumu bozarak onu uçurumun dibine atarlar. Kaçmasını engellemek için de üstüne koca bir kaya yerleştirirler. Düşler kuyusunun ortasında

ne canlı, ne de ölü olarak hapsolan rahip bilgeliğini yoğunlaştırır ve azmini yaratır. Yeryüzünde hiçbir cismi olmayan bu azim, düşler dünyasında bir karabasanı oluşturan bütün zerreciklerin birleşmesi ile şekil bulur. Tarih 1988. Bir çocuk atladığı gölde düşler dünyasının kapısı Mavi Su'yu görür ve düşler dünyasına taşınır. Dünyaya geri dönüşünde, bu olağanüstü serüvenin tanıkları olan kişilerce yani örgütçe sorguya çekilir. Bu kişiler daha sonra ortadan yok olurlar. Resmi kayıtlara göre boğulmuşlardır. Onların düşler dünyasında ki yansımaları deneyler yaparak bu dünyanın özüne ulaşmaya çalışırlar. Edindikleri bilgelik ve yaşadıkları yoğun heyecanlar onları giderek çılgınlığa ve acımazsızlığa sürüklemiştir. Düşler dünyası artık onların laboratuarları olmuş ve zamanla daha da şeytani deneyler yapmaya başlamışlardır. Tarih 1998. On yıl geçmiş, çocuk büyümüştür. İlk adı Duncan'dır. Kaderi Mavi Su ile yoğrulmuştur. Bu kapı onun için bir kez daha açılır. Bir efsane doğmuştur....

ESAS OĞLAN DUNCAN:

Oyunda yöneteceğiniz karakter Duncan hakkında biraz bilgi verelim. Duncan tam bir savaşçı ve maceraperest bir karaketere sahip biridir. Kat etmesi gereken oldukça uzun ve zor bir yol onu beklemektedir. Bütün macera boyunca Duncan'ın yönetirken tıpkı süpermen gibin ordan oraya uçup, Merlin gibin büyü yapıp, bir deniz kızı gibi

yüzeceksiniz. Amacınız birbirini yok etmeye çalışan bu iki dünyayı kurtarmak {vallaha işiniz zor gibi}.

OYUN İÇİNDEKİ DİĞER KARAKTERLER:

Esas oğlan Duncan'dan başka karakterlerimizde mevcut. Bunlardan ilki olan cinler Medyum Memiş'in cinlerinden değil elbette. Bunlar değişik renklerde ve bize yardımcı olan yaratıklar. Mesela mavi renkte olanları bize ipucu verir. Yeşil olanlar yön gösterir ve kırmızı cinlerde oyun içinde kullanacağımız büyülü cisimleri bize verirler. Cinlerden başka oyun isteyen bir Şaman, bir gemi kaptanının hayaleti, keçileri kaçırmış bir gazeteci ve her oyunda olması gereken kaçık prof.larla karşılacaksınız. Ayrıca yok etmeniz gereken değişik türde yaratıklarında var olduğunu söylemeliyim.

SAVE, ENERJİ DURUMU VE MANA OLAYI HAKKINDA BİLGİLER:

Duncan her ne kadar büyük bir kahraman olsada sonuçta o da enerjisi sınırlı bir insan. Enerji durumunuzu ekranın sol alt köşesindeki kırmızı göstergeden görebilirsiniz. Mavi olan ise sihir gücünüzdür. Enerjinizi arttırmak için bertaraf ettiğiniz düşmanların geride bıraktığı objeleri toplamanız gerekli. Büyü {mana} gücünüzde oldukça önemli. Eğer büyü gücünüz biterse ne uçabilir, ne de gerekli silahlar için büyüler yapabilirsiniz. Büyü gücünüzü zinde tutmak için etrafta uçuşan ufak, beyaz renkli baloncukları toplamalısınız. Birde save olayına değinmek istiyorum. Maalesef oyunu kafanıza göre save edemiyorsunuz. Oyun bir bölümü bitirdiğinizde kendini otomatik olarak save ediyor. Eğer ölürseniz son kaldığınız save'den {yani o bölümün başından} tekrar başlamak zorunda kalıyorsunuz. Bu bence kötü bir özellik sizi bazı bölümlerde çok sinir edebilir.

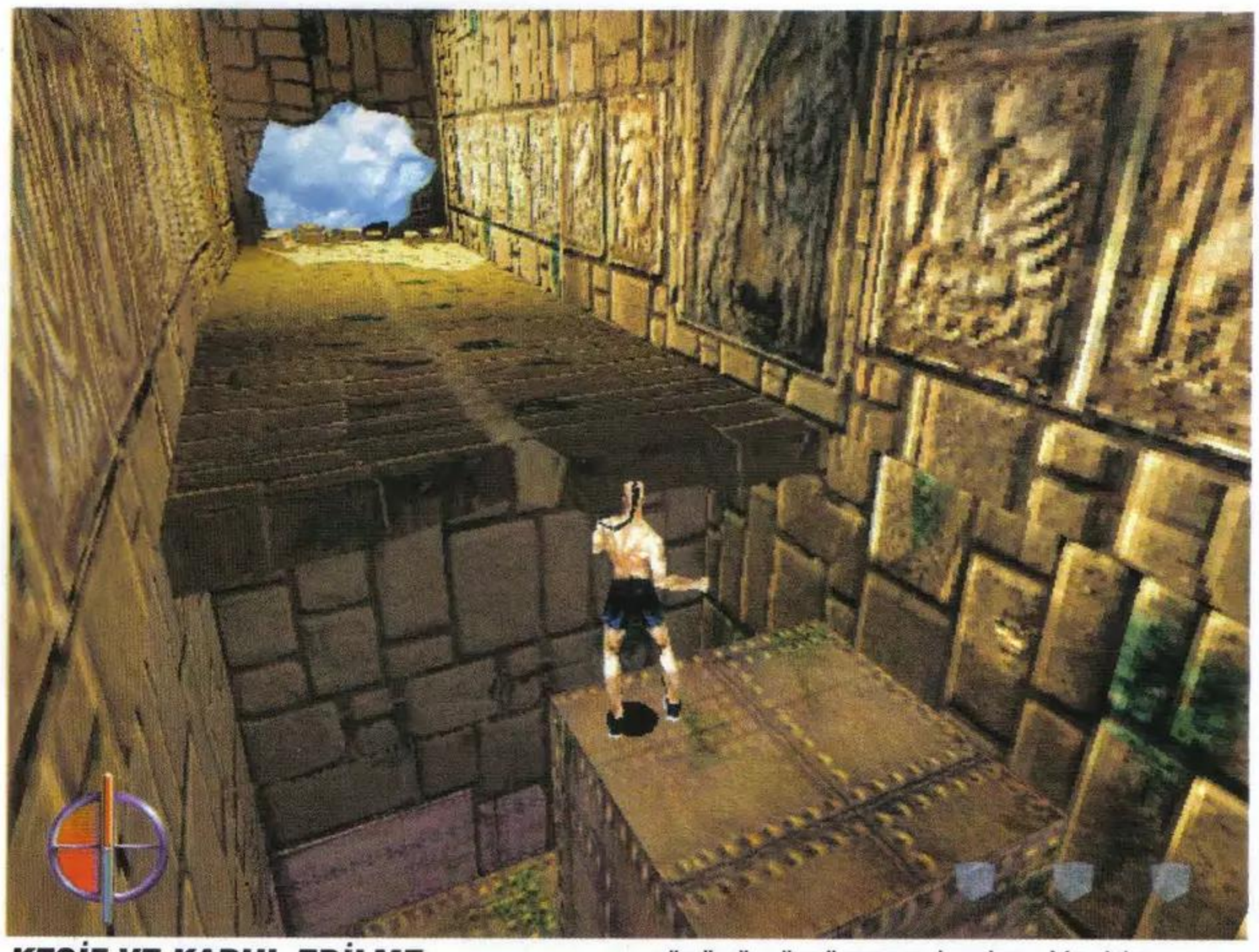
SİLAHLAR, DÖVÜŞ TEKNİKLERİ VE BÜYÜLER:

Böyle tehlikeli bir macerada silahsız gezinmek büyük bir aptallık olur. Gerçi hiç bir silahınız olmasa bile Duncan kara kuşak sahibi olarak oldukça iyi dövüşebiliyor. Ama oyunun ilerki bölümlerinde değişik silahlarada ihtiyacınız olacak. İlkel çağların yenilmez savaşçılarının kullandığı silahlar olan kılıç ve ok sizin yegane yardımcılarınızdır. Ama bunları kullanmak için büyü gücünüzün dolu olması gerekir. Herhangi bir silanı kullanmaya başladığınızda büyü gücünüzde yavaş yavaş azalır. Yani büyü gücünüz bitene kadar silah kullana-bilirsiniz. Böyle mistik bir ortamda büyü yapmamak olmaz tabi ki. İşte oyun içinde kulla-nacağınız bir takım büyüler.

Hologram: Düşmanlarınız yanıltmak için sizin bir kopyanızı çıkarır.
Sağlık: Bu büyü yardımıyla enerjinizi doldurabilirsiniz. Gerçekten işe yarıyor.
Şaman: Şaman oyunun efendisiymiş. Bunu kullanınca acayip bir yere ışınlanıyorsunuz.
Görünmezlik: Bunu kullanınca görünmez oluyorsunuz. Ama nasıl olduğunu göremedim :).
Herhangi bir canlının ruhuna geçme: Bunu şelale bölümünde kullanacaksınız. Herhangi bir canlının içine girip onu yönetmeye yarıyor. Oyun içinde benim bulabildiğim büyüler ve silahlar bu kadar. Ama ilerledikçe değişik büyüler çıkıyor. Bunların ne işe yaradıklarını onları kullanmak suretiyle öğrenebilirsiniz.

4 BÖLÜMLÜK FANTASTİK BİR MACERA:

Düşler dünyasındaki bu uzuuuun ve zor yolculuğunuz 4 fantastik bölüme ayrılmış. Şimdi de biraz bu fantastik dörtlüden söz edelim.



KEŞİF VE KABUL EDİLME:
Burası ilk bölüm. Herşeyin ilki ve başlangıcı. Düşler dünyasına ilk defa gelen biri için pek konuksever bir mekan diyemeyiz. İlk başta havada uçan balıklar ve değişik yaratıklar sizi şaşırtacaktır. Ama zamanla bu dünyaya alışmasını öğreneceksiniz. İstesenizde istemenizde.

KÖTÜLÜĞÜN KAYNAĞI:
Bu bölümde Duncan'ın oyunun konusunda söz ettiğimiz ve gücünü kötüye kullanan Kara rahibin öyküsünü keşfetmesi gerekmektedir. Kara rahip bu ismini üzerine giydiği elbiseden almamıştır elbet. İşin aslı, Mısırlı bir rahip olan bu zat kendi insanları tarafından lanetlenerek, düşler kuyusunun merkezine kapatılmıştır. Duncan Kara Rahip'in gizini çözebilmek için düşler dünyasında üç evrim sürecini yeniden yaşayacaktır. Doğuş, olgunluk ve ölüm.

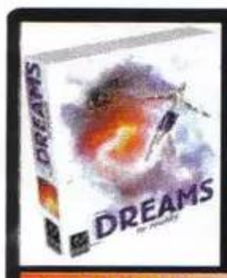
ÖRGÜT İLE KARŞILAŞMA:
Polis, siyaset ve mafya üçgeninden oluşan örgüt, susurluk davasının ortaya çıkmasıyla düşler dünyasına kaçmaya karar vermiştir {fazlasını merak etmeyin bence ne diyorsak odur :)}. Desek de işin aslı öyle değildir, böyledir: Örgüt de tıpkı Duncan gibi düşler dünyasına dışarıdan gelmiştir. Ama düşler dünyasının gücü Örgüt'ün feci halde başını döndürmüştür. Örgüt tıpkı bir parazit gibi bu dünyanın gücünü sömürmeye başlar. Yeniden doğuş fabrikası, eylemler için örgüt binası, bir şey içmek isteyenler için çay ocağı ve bu dünyanın yaratıklarında çeşitli deneyler yapmak için laboratuarlar bu fantastik bölümün geçtiği mekanlardır. Bu bölümde örgütten biri Duncan'a yardım etmek için arkadaşlarına ihanet edecektir {vay hain vay !}.

DÜNYAYA DÖNÜŞ VE BAŞARI:
Bu bölümde Örgüt içindeki adamımız sayesinde kahramanımız Duncan düşler kuyusundan kirişi kırarak, ait olduğu dünyaya dönmeyi başarır. Bu sırada Dünya üzerinde oluşan yarıklardan düşler dünyasının enerji akımı tekrar belirir. Ama Duncan'ın görevi henüz sona ermemiştir. Duncan eski ve kutsal ayinin yapıldığı yere gidip tarihi yeniden yazmak için geçmişe dönmelidir {bitmez bu oyun öyle kolay kolay}.

OMNİ-3D, OMNİ-SYNC? ONLARDA DA NEDİR?
Evet oyunu bu kadar tanıttık anlattık ama neye benzediği tam olarak bilmiyorsunuz daha. Oyun temel olarak iki programlama tekniğine dayanıyor Omni-3d ve Omni-Sync. Önce Omni-3d'yi açıklayalım. Bence buna en yakın ve en güzel örnek Tomb Raider II adlı oyun. Aslında ben bu Omni-3d sistemini ilk Atlantis adlı oyunda görmüştüm ama burada daha geliştirilmiş hali kullanılmış. Tomb Raider ya da Atlantis oynamayanlar ve Omni-3d nin ne olduğunu merak edenler için bunu daha da açalım. Bunu en güzel şu şekilde açıklayabilirim sanırım. Normalde kafanızı sağa, sola çevirip, aşağı yukarı bakarken etrafı nasıl görüyorsanız Omni-3d sayesinde de oyun içinde görüşünüz bu şekilde oluyor. Omni-Sync sistemi ise Omni-3d'nin ses ve animasyonlar için olanı diyebiliriz. Yani karakterlerin animasyonları, çenelerinin konuşmalara göre oynaması vs. Ayrıca bir hedefe yaklaştıkça sesin artması, ya da solunuzdaki bir çalıdan gelen sesi sol hoparlörden duymanız Omni-Sync'nin özelliklerindendir.

EĞLENCELİ BİR RÜYA YOKSA SIKINTILI BİR KABUS MU?
Arcade-adventure türü sevenlerin herkesin düşünde böyle bir oyun vardır. Ama öte yandan bu türü sevmeyenlerin için oyun sıkıntı verici bir kabusa döneşecektir. Oyun oldukça uçuk bir mekan olan düşler dünyasında geçiyor. Bu dünyadaki bilmecelerde uçuk tabi ki. Eğer çok zorlanıcak olursanız oyun içindeki mavi renkli cinlerden yardım alabilirsiniz. Gerçi bunlarda bilmece gibi konuşuyor ama size tam çözümü açık seçik verseler oyun çok kolay olurdu değil mi ? Bir yerden bir yere gitmek için genelde uçuyorsunuz. Ama bazı bölümlerde değişik araçlarda kullacaksınız. Mesela rüzgar sörfü, uçan motorsiklet bu araçlardan bazıları.

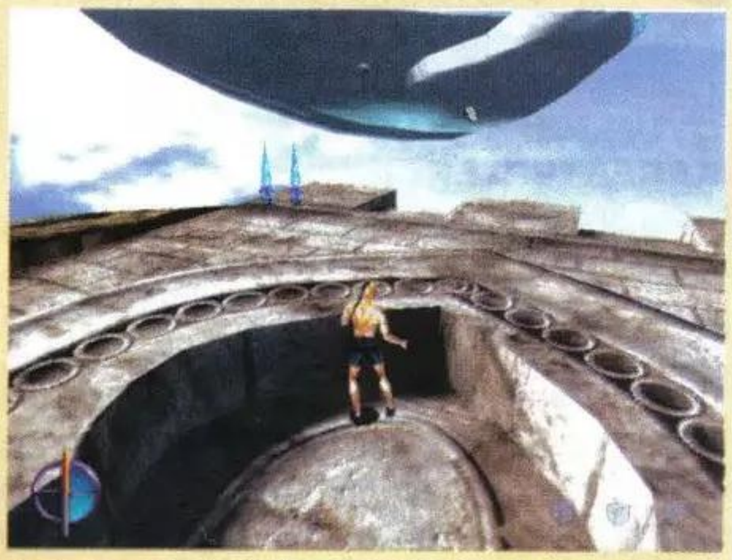
BİR DÜŞÜN SONU:
Eveeet oyunu genel hatları ile yeterince tanıttığımı sanıyorum. Son olarak eğer Türkçe ve gerçekten de kaliteli olarak oynayabileceğiniz bir arcade-adventure arıyorsanız bu oyun şu an en iyi ve tek tercihiniz.
"Bir düşüm var birgün tüm oyunlar Türkçe olacak,
Bir düşüm var dergi yüzbin satacak,
Bir düşüm var dergi cd'siz kalmayacak,
Bir düşüm var artık dünya üzerinde savaş kalmayacak"
☒Özgür "Dreamer" GÜLTEKİN



FİRMA: RAKS NEW MEDIA
TÜR: ARCADE ADVENTURE
SİSTEM
Pentium 75 16 MB RAM
1 CD 20MB HARDISK
Satış Fiyatı:25$ (212.2740297)
GENEL: %91

Okyanus abi mahallenin güçlü, kuvvetli ve yağız bir delikanlısıdır. Kendisine yapılan yamuklukları asla unutmamasıyla tanınmıştır. O sabah 10 senedir çalıştığı fabrikadan nedensiz bir şekilde kovulduğunu öğrenir. Bu devirde iş bulmak çok zor olduğundan ve nedensiz yere işten çıkarılmasına oldukça bozulan Okyanus abi çılgına döner ve hışımla çalıştığı şirketin sahibi olan patronunun adresini öğrenerek konuşmak üzere onun evine dogru yola çıkar.

Okyanus abi patronun evini bulmakta hiç zorlanmaz. Çünkü ev oldukça büyüktür. Evin dev bronz kapısını tekmelemeye başlar. Uzun uzun tekledikten sonra kapıyı açmayı başarır. İçeri dalar ve hemen etrafı araştırmaya başlar. Bütün amacı patronunu bulup onunla konuşarak işini geri almaktır. Çünkü o bir prensip adamıdır. Evin her tarafını arar ama hiçkimseyi bulamaz. En sonunda bodrum kata bakmaya karar verir. Asağı inince bir sürpriz ile karşılaşır.



Patronu aslında bir insan değil bir balinadır. Zaten Okyanus abinin çalıştığı yerde konserve balık fabrikasıdır. Balina patron ona işlerin iyi gitmediği için adam çıkarmaya başladığını anlatmaya çalışır. Ama Okyanus Abi çok sinirlidir ve dayanamayarak o anda bir zıpkın bularak balina patronuna öldürür. Sonra birden bir uçurumdan aşağı düşmeye başlar. Birden uyanır ve tum bunların sadece bir düş olduğunu anlar. Neşe içinde kalkarak işine doğru yola çıkar.

Dünya ile aynı anda

tamamen Türkçe olarak

Türkiye'de

bu düş ayaklarınızı yerden kesecek

Multimedia Kulüp kartını doldurup gönderen herkese 15 saat hediyeli RaksNet internet erişim paketi

DREAMS

düşlerden gerçeğe

TÜRKÇE SESLENDİRME ▸ TÜRKÇE METİNLER ▸ TÜRKÇE KULLANIM KİTABI

3DFX OPSİYONLU ▸ REAL TIME 3D ▸ 3D SOUND SYSTEM

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

RAKS NewMedia CD-ROM OYUN SERİSİ

TÜM RAKSOTEK, D&R MAĞAZALARINDA VE BİLGİSAYAR BAYİLERİNDE

RAKS NEW MEDIA

DETAYLI BİLGİ İÇİN; TEL: (0 212) 274 02 97 FAKS: (0 212) 274 50 92

INDY

Hiç ummadığınız bir zamanda, hiç düşünmediğiniz bir yerden bir görev aldığınız oldu mu? Benim oldu: Oturmuş günlük işlerimle zaman harcarken aldığım bir e-mail hayatımı değiştirdi. Bu mektubu gönderen kişi ve görevi bana yükleyen kişi patron Meg'di. İçinde yazan mesaj kendini otomatik olarak yoketmeyeceyekti belki ama benim bu yazıyı beceremememem halinde benim başımda patlayarak yokolacağı kesindi. Önümde yazımı yetiştirmem için iki gün sürem vardı. İki günümü yani 48 saatimi uyumadan geçirsem birşey olmazdı, fazla vaktimin olduğu söylenemeyeceği için soğuk, yağmurlu bir İstanbul gecesinde hepinizi selamlayarak yazıma başlıyorum. Ama başlamadan önce çeşitli önlemler aldım, öncelikle ya ben tam yazının son noktasını koyarken elektrik kesilirse ve ben save etmeyi unuttuğum için bütün yazı silinirse diye bir heyecana kapıldım, elektrik müdürlüğünü arayıp elektrikleri kesmemelerini söyleyemediğim için 5 dakikada bir yazımı save ediyor, hatta abartıp diskete kopyalıyordum. Bir yandan da yeni aldığım **"deneyimsiz yazarlar için yazarlık nasıl bişey abi?"** el kitabını okuyordum!!. Bakalım kitabın ilk sayfasında neler yazıyor, 'yazınızın başında sıcak bir soba önünde halinden memnun bir şekilde maskaralıklar yapan bir kedi gibi saçmalayarak ilginç sayılabilecek birşeyler yazın bu sayede okuyucuyu bakalım bu salak neler neler saçmalamış şeklinde düşünecek ve gülüp dalga geçmek amacıyla sizin yazınızı okuyacaktır' . Sizi şahsi problemlerimle sıktığım için özür diliyorum ve bu kez gerçekten yazıya başlıyorum.

Açıklamaya çalışıcağım oyunun adı Indy Racing Road To The Indianapolis 500, oyunu yapan firma ABC Sports. Türü adındanda anlaşılabileceği gibi Formula-1 gibin. :), Hepinizin bildiği gibi Indy yarışları Amerikada düzenleniyor, bizim Türk televizyonları Formula yarışlarına gösterdikleri ilgiyi, Indy yarışlarına göstermedikleri için, bu yarışları izleyemiyoruz ve yarışların ünlü isimlerini, kimi zaman çamurlu, karlı, ıslak parkurların güçlü yarışçılarını tanımıyoruz. Indy yarışlarında belki Villeneuve, Hill, Berger, Schumacher, Hakkinen gibi tanınmış, ünlü isimler yarışmıyor ama Jack Villeneuve'nun Indy yarışçısıyken Formula'ya geçtiği unutulmamalı. Indy Racing Cd'sini bilgisayarıma takıyorum ve install menüsüne giriyor, burdaki ayarlar sonunda oyuna geçiyorum, oyunun yanında birde orjinal yarışların video görüntülerini izlemek mümkün (yorucu bir gece olacak benim için, yazıyı hazırlarken uyumamak için kahve makinemı hazırlıyım).

Oyunda karşımıza çıkan menüler karışık bir düzende değil, ayarları kolayca yapabilmek , yarış ekranlarına girmek hareketli görüntü ve düğmeler sayesinde kolayca yapılabiliyor. Bakalım optionlarda neler varmış;

Edit Graphics Options:

Billboards: Reklam ilanlarının bulunduğu bir yarış pistinde yarışmak istermisin şöför abim? Belki bu sayede yarıştan sonra bizim mağazadan alışveriş edersin.

Buildings: Yarışılacak pistin çevresinde bulunan binaları açıp kapama fonksiyonu.

Smoothing: Detaylar düz, durgun , muntazam olsun mu, tabi olsun güçlü bir bilgisayarınız varsa tabi ;)

Fences: Pistin etrafında parmaklıklar olması, tabi futbol maçlarında izleyicilerin sahaya atladığı gibi, 300 mil hızında ilerleyen arabaların önüne atlamak gibi bir düşünceye sahip kişiler olmayacaktır.

Infield: Pist içi detaylarını açıp kapama.

Walls, Mirrors: Duvarlar, bariyerler. Araba aynaları özellikle dikiz aynası opsiyonu.

Objects: Bir hedefin var mı olm? hmm bi düşünmem gerekli. . .

Trees: Ağaçları yarış pistine dikeceğinize bizim buralara koysanıza değerli abilerim.

Track Texture: Yolların detay, yapı opsiyonu.

Sky: Güneşin batışını izlemekde birbaşka oluyor, gökyüzü detaylarını açsam mı acaba?

Skid Marks: Tekerlek işaretleri, vrnnn innnn! (Patinaj çekince iz kalıyor mu?)

Smoke, Fog: Öhö öhö olm motorundan dumanlar çıkıyor yaptır artık şu arabanı, bugün hava sisli midir nedir?

Detail Level: Bilgisayarınıza güveniyosanız sona getirin, ama sonra yavaşlıktan şikayet etmeyin.

Visible Opponents: Rakiplerimiz ile ilgili detaylar.

Edit Sound Options:

Oyun içindeki müzikler (Music Volume) , kalabalağın sesleri (Crowd Volume) , spikerin heyecanlı anlatımı (ABC Sports Announcer), şefimizin bize bağırması (Chief Crew) , ses efektleri (Sound Effects), motor sesleri (Engine Volume) hepsi bu bölümde.

Edit Game Options:

Assisted Braking: Frene basmanızda size yardım etmemi istermisiniz.

Automatic Transmission: Otomatik vites opsiyonu. Pek tavsiye etmem, motorun çekiş gücü azalıyor.

Turn-in Assist: Keskin viraj dönüşleri için yardım alma opsiyonu.

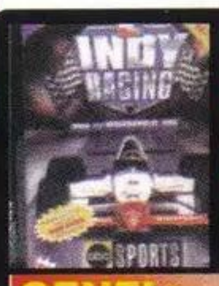
Crash Damage: Yarış oyunlarında aradığım opsiyon, arabaların çarpışma anında hasar almasını açıp kapatmak için.

Difficulty Level: Zorluk derecesi.
Race Length: Yarış zamanı, uzunluğu.
Number Of Opponents: Kaç kişiyle kapışacağımızı ayarlar.
Driver Information:
Kimlerle yarışıyoruz, rakiplerimizin arabaları neler gibi rakipler hakkında detaylı bilgi sahibi olmak için buraya göz atılır.
Player Data:
Adımız soyadımız, takımımızın adı, doğum tarihimiz gibi kendimiz hakkındaki bilgileri girmek ve yarışacağımız arabanın seçimi burdan yapılıyor.
Car Setup:
Yarışıcağımız araba ile ilgili detayların ayarları. Video ile parçaların görüntülerini, manual olarak parçaların performans tablolarını yazılı olarak görebilirsiniz. Formula yarışlarında kullanılan arabalar Indy yarışlarında kullanılanlara oranla daha büyük, aynı şekilde kurallar ve arabalar teknik bakımından ayrılıyor. Villeneuve Formulada uygulanan güvenlik önlemlerinin abartıldığı ve yarışların eskisi gibi macera, heyecan gibi öğeleri taşımadığı için eleştirmişti.
Tire Co: Lastiklerimiz hangi firmadan olsun. Goodyear mı olsun yoksa Firestone mu?
Stagger: Viraj alırken yada hızlanınca arabamız kaysın mı, yoksa doğru dürüst ayarlayıp yanlara savrulmasını engelleyelim mi?
Engine: Motor ayarları.
Gears/Wings: Viteslerin performans ayarları/Arabamızın sağ ve sol kanadını rüzgardan etkilenmemek üzere dengelemek.
Pressure/Suspensions: Motorun yada silindirlerin basıncını ayarlamak, süspansiyon ayarlarını yapmak.
Chassis: Arabamızın iskelet kısmı ile ilgili ayarlar.
Race School:
Senden yarışçı falan olmaz, oturda sana deneyimlerimize dayanarak dersler verelimde bari tamirci ol bak bu şeklin adı direksiyon, lastiklerin sağa yada sola dönmesini, hareket etmesini sağlar...
ABC Commentary:
Hava durumu, pistin son durumu, yolların ne halde olduğu gibi yarış öncesi hazırlanmak için gerekli olan bilgileri verir.

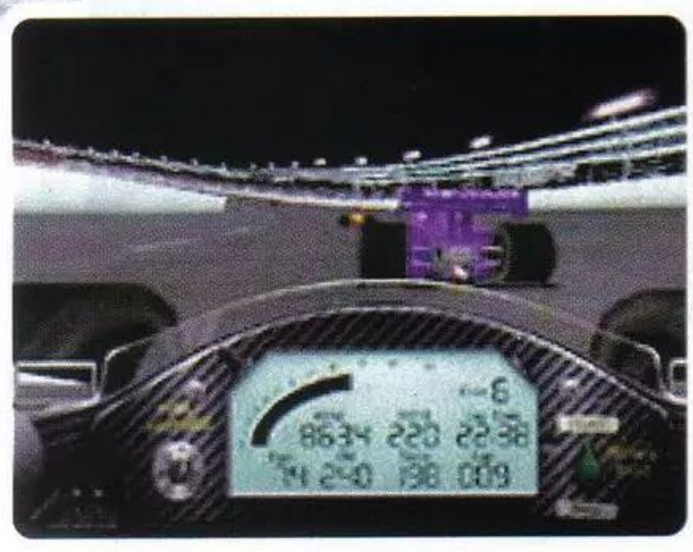
Select a Race Phase:
Race/qualify/test/practise: Test sürüşü, antreman yapıp yarışlara adapte olmak, elemelere katılmak yada yarışmak.
Select Race Event:
Oyunun zorluk dereceside diyebiliriz, IRL, Silver, Sprint yada Midgent bölümlerinden birini seçip yarış haftalarına yada şampiyonaya girmek için. IRL daha çok profesyonellere yönelik, daha zor pistler, zorlu rakipler istiyen, kralı gelse farkemez diyenler için birebir. Her bölümde pistler, hava koşulları, araba ayarları ve detayları değişiyor, tabi buna bağlı olarakda zorluk seviyesi.
Select a Track:
Charlotte, New Hampshire , Las Vegas, Phoenix, Indianapolis, Texas gibi pistlerin olduğu ve IRL/ Silver/ Sprint/ Midgent bölümlerinde değişen pistlerden birini seçmek, pistleri tanımak için düzenlenmiş.
Start Race:
Bu kadar ayar yaptıktan sonra acaba verdiğim paraya değecek mi diyerek yorgunluk sonrası oyuna başlamak için (oyunda kullanılan tuşlar yazının sonunda).
Sonsöz:
Indy Racing'in grafikleri kendi seviyesindeki yarış oyunlarından bir adım önde, özellikle tüm görüntü detaylarını açınca kendinizi televizyonda Formula-1 yarışlarını izliyor gibi hissediyorsunuz. Ama oyunu eğlenceli, hızlı, tüm detaylar açık olarak oynamak için kesinlikle bir 3D karta ihtiyacınız var. Oyunu iyi çalışır diye test ettiğim bilgisayarda bile tüm detayları açınca oyunun yavaşlaması karşısında şok oldum. Oyunun zorluk derecesine gelince, fazla zor sayılmasa da önceden yarış oyunlarında gerek teknik bakımdan gerek kabiliyet bakımından yeterli olmanız gerekli, özellikle teknik bilgiler önemli bir yer tutuyor, arabanızı iyi şekilde düzenlerseniz bu alemin baş tacı olursunuz, ama düzenlemede başarısız olursanız binlerce sanal seyirci ve hayranlarınızın önünde rezil olma ihtimaliniz çok yüksek. Oyunun müzikleride iyi sayılır ama yarış içinde müzikleri sonuna kadar açıp dinleyeceğinizi sanmıyorum. Grafikler ise gerçekten çok detaylı, dönen reklam panoları, hareket eden bulutlar, çarpma anı, motordan dumanlar çıkması gibi eklentiler oyunu süslüyor. Kaliteli araba yarışlarının ekranları süslediği şu günlerde 300 mil yaparken bıyıklı bir ayıcığın kullandığı AS900 türü kamyonların yada arabaların aniden yola çıkmasından hoşlanmıyorsanız yada tam anlamıyla bir yarış şampiyonasında kendinizi göstermek istiyorsanız, NFS'in pahalı arabalarından sıkıldıysanız ve sisteminiz oynamanıza izin veriyorsa bu oyunu kesinlikle denemenizi öneririm, hatta alıp sadece orjinal Indy yarış görüntülerini seyretmek için bile alınabilir. Aslında bu oyunu yarış oyunlarının ustası patron MEG yada süper yetenek Muder yazabilirdi ama bir seferlik kader bana gülümsedi ve bu yazıyı sizin için zevkle hazırladım. Bana güvenen Kralıma, bu yazıyı okuyan sizlere binlerce kez teşekkür ederim. Bu Bir Rüyaysa Beni Sen Uyandırma, Eğer Uyanırsam Beni Asla Uyutma, kendinden emin, mert ve özgür bir kişi olarak enginlere doğru ilerliyorum. Saçmalamaya başladım nerde benim kahve makinem, gözlerim kapanıyor, klavyenin üstüne düşücek gibiyim, hepinize iyi gecelzzzzzzzzzzz.

Klavye Örtüsü:
A: *Hızlanmak*
Z: *Fren*
Esc: *Pause Menü*
T: *Otomatik/Manuel*
J: *Joysticki ayarlamak*
F1: *Burun Kamerası*
F2: *Kokpit/İç Kamera*
F3: *Arkadan Görünüş (Yakın olarak)*
F4: *Arkadan Görünüş (Uzak olarak)*
F5: *Helikopter Kamerası*
F6: *Rakip Kamera (Rakip yarışçıları izlemek için)*
F10: *Görüntü Değiştirmek*
N: *Sürücü isimleri, sıralamaları*
Sağ Shift: *Yakınlaştırmak (Zoom in)*
Sol Shift: *Uzaklaştırmak (Zoom out)*
P: *Pit görevlileri ile iletişim sağlamak, bir sonraki pit hakkında bilgi almak*
Esc: *Konuşmayı bitirmek (Pit görevlileri ile kurulan iletişime son vermek)*
F: *Pit stopta benzini az koymak yada depoyu doldurup devam etmek, zamanınıza dikkat.*

☒Emir'Uykusuz Gecelerin Şövalyesi'Turan
email: emir98@yahoo. com



FİRMA: ABC INTERACTIVE
TÜR: ARABA YARIŞI
SİSTEM: PENTIUM 133
8 MB RAM - WINDOWS'95
1 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %84



INDY RACING

Red Bar

ALBATROS D.II

ALBATROS D.III

ALBATROS D.Va

FOKKER D.I

GOTHA G.IV

ALBATROS C.III

Dünya tarihinin o ana dek gördüğü en büyük çatışma olan I.Dünya Savaşının üzerinden 80 sene geçti. Beşeriyet üzerinde büyük etkiler bırakan ve kendisinden sonraki siyasi, iktisadi, toplumsal hadiseler oluşumunda birebir sorumluluğu bulunan (değişen güç dengeleri, ekonomik bunalım, işsizlik, ulusların marjinal hareketlere kayması ve sonucunda II. büyük savaş) milletlerin bu devasa kavgası yüzyılımızın akışını bütünüyle değiştirmiştir. Barış umutları ile girilen asrımızın daha en başında vuku bulan kapışma sulh özlemlerini söndürürken kendi içinde efsanelerini de yaratmıştır. Ucuz kahramanların medyatik ucubelerin, imaj mahsulü yaratıkların işgal ettiği 20.yy nin ikinci yarısının bu son çeyreğinde geçmişin o cesaret timsali, fedakarlık örneği gerçek kahramanlarına özlem duymamak mümkün değildir. Lider kılığındaki soytarılarının yönettiği ve yükselen değerlerin biçimlendirdiği erdem fukarası modern (!) toplumlara fazilet dersleri veren devlerdir. İşte o eski ama eskimeyen büyük adamlardan biridir Baron Manfred Von Richtofen. Gerçek bir lider, bir avcı, bir gökyüzü şovalyesidir o.

Oyuna ünvanını veren kızıl baron ve diğer ace'ler hakkında detaylı bilgi yine oyunun içinde veriliyor zaten. Bu açıdan bu tarihi detayları geçiyorum. Ben Dynamix'den ilk Red Baron'u oynadığımda Amiga'm vardı ve pc'den convert edildiği için çok çok yavaştı. Tarlada kağnı yürütmekle Amiga'da Red Baron oynamak arasındaki belirsizlik bugün bile benim kabuslarıma girer. Amiga bana yetmeyince onu ufak ufak aldattım. Sonra kendimi tamamen pc'nin güçlü kollarına teslim ettim. Her hafta bir iki çocuğumuz oluyordu. Birgün 48. çocuğumuza sahip olduk ve ismini Red Baron II koyduk. İşte o...

- Oyunu minimum install etmeyin. Müzikleri ve brifing esnasındaki konuşmaları duyamazsınız. Medium install (128 mb) yapın.
- Hd'nizden minimum 80 Mb virtual memory için yer ayırın. Mümkünse daha fazlası içinde yer ayırın (uyarıldınız).
- 16 Mb'da oyun sorunsuz çalışıyor gibi görünsede Hd boşluğu hikayesinden kurtulmak için 32 Mb ram tavsiye ediliyor (Sierra tavsiye ediyor).
- Oyunu Autorun'dan çalıştırmayın. Başlat menüsünden gerekli yere klikleyip başlatın (sebebini sormayın sadece öyle yapın).

Baştaki menüden bana ilk Red Baron'u hatırlattı. Hey gibi günler hey.

Fly Now:
Hemen uçuralım sizi. Bu seçeneğin ayarlarını yapmak için Preferences'e girin.

Single Mission:
Bir dolu görev. I.Cihan harbinin büyük ace'leri ile teke tek boğuşmaktan, tutorial (öğretici) ve gerçek komplike görevlere kadar uzun sayılabilecek bir menü var.

Object ve Ace Preview: Uçaklar, yer zımbırtıları, binalar ve pilotların kısa biyografileri.

Preferences: Realism, grafik, sound, fly now ayarları. Realism'e hiç dokunmayın. Oyun zaten en iyi ayarı yapmış durumda. Ama kendinizi ölümsüz yapıp oyun atmosferini canını okumak istiyorsanız siz bilirsiniz. Eğer makineniz P120'den aşağı ise grafik ayarlarında fazla uçmayın derim. Güzel müzikleri ve şahane efektleri kapatıcağınızı sanmadığımdan sound'uda geçiyorum. Fly now'a ise en başta değindim. Şimdi biraz kariyer yapalım.

Kariyer menülerine girmeden evvel yeni bir pilot belirlemeniz gerekiyor. Milliyetinizi (İngiliz, Alman, Fransız, Amerikalı) tipinizi, başlangıç tarihinizi, görev yapmak istediğiniz squadron'u belirliyorsunuz. Oyun Amerikan oyunu olduğundan 3-5 kahraman (!) Yankee'de oyuna ace sıfatı ile dahil edilmiş. Adamınızı seçtikten sonra çıkan menüde **Squadron Info**'ya girip birliğimiz, savaşın safhası, birlikte uçacağımız wingman'ler hakkında bilgi alıyoruz. Tam bu noktada 1 Mb'lık Amiga'da yapılmış ve eski tüfek Amiga'cıların yakından tanıdığı Wings aklımıza geliyor. Rahmetli Cinemaware'i gözyaşları içinde andıktan sonra diğer seçeneklere hiç bulaşmadan **Next Mission** ve ardından **Fly Mission** ile uçmaya başlıyoruz. Yalnız daha önce brifingi iyi okumanızı tavsiye ederim. Uzun bir yüklemenin ardından "Tab" tuşuna basıp 1-0'a kadar olan tuşlar ile de kalktıktan sonra gördüm ki oyun benim nacizane P120'de bile çok hızlı. Grafik detayları tam açık olduğu halde bu hız beni şaşırtıyor ve sağı solu kurcalarken **"Ctrl+A, Alt+A, Shift+A"** ile bir biplane'de nasıl oluyorsa otomatik pilot kullandığımı gördüm. Dogfight'larda bile otomatik pilotun devreye sokulabildiğini **(Ctrl+A)** görünce yuh olsun be Dynamix dedim. Gerçi dogfight'ları bilgisayara bırakırsam asla galip çıkamayacağımı tecrübe ile öğrendim. Birden oyun etiketinde yapay zekadan (Aİ) bahsedildiği hatırıma geldi. Öyle ya 80 Mb Hd boşluğunu ne diye bırakmıştık. İlk birkaç basit görevi atlattıktan sonra yapay zeka hikayesinin ahım şahım olmamakla birlikte işlediğini fark ettim. Adamlar resmen bir savaş ortamı yaratmışlardı. Yani siz yukarıda it dalaşı ile meşgulken aşağıda bir yerlerde bir savaş sürüp gidiyordu. Yediye bir, onikiye iki gibi uçuk dogfight'lardan alnım akı ile çıktım. Ben

Manfred Alfredfon Von Richthofen (Kızıl Baron)

İlk büyük savaşın en büyük,en popüler pilotu olan Richthofen 1892 yılının mayıs ayında doğmuştur. Almanya'nın henüz demir şansölye Bismark'ın etkisinde olduğu dönemlerdi. Almanlar birleşmiş gerçek bir ulus haline gelmiş ve akabinde silahlanmaya, sömürge siyasetine yönlenmişlerdi. Dünyanın efendisi olmak isteyen bir milletti bu ve kazanmak için her yolu deneyebilirlerdi. Denediler;
Bütün dünya bu güç oyununa iştirak etti oyunda kullanılan oyuncaklar ise oldukça gelişmişti. İnsanoğlu artık uçuyordu ve bu özelliğini bir savaş makinesine çevirmekte tereddüt etmedi. Yeni ölüm makineleri yeni kahramanlar yaratmaya başlamıştı artık. Atlara ve avcılığa meraklı genç Richthofen'ın hedefi baba mesleği olan subaylığı sürdürmekti. Patlayan dünya savaşı onun için ihtiraslarının tatmini demekti. Ve daha harbin başında 22 yaşındaki genç adam German Air Service'e katıldı (Mayıs 1915). Sıradan bir pilot olarak görev yaptığı sıralarda bir başka büyük Ace'in Oswald Boelcke'nin dikkatini çekti. Boelcke Barondan kendi avcı birliğine katılmasını istedi. Bir yıldız doğuyordu. Kısa zamanda olağanüstü bir lider olduğunu kanıtladı boyunz kulağı geçmişti. Boelcke'nin 1916'da zamasız ölümüyle Richthofen gölgesinden kurtulmuş oldu. Uçuş sitili, manevra yeteneği, akıllıca geliştirdiği saldırı taktikleri ile dost, düşman herkesin hayranlığını kazanmıştı. Kırmızıya boyadığı triplane'i karşı taraf için bir tek anlam taşıyordu artık (RED BARON!)
Tarih yaprakları 1918 yılının nisan ayının 21'ini gösterirken tek başına çıktığı devriye görevinde bir grup ittifak devleti uçağıyla karşılaştı. Yanında liderliğini yaptığı o meşhur " Uçan sirk " squadronundan tek bir wingmen dahi olmayan Richthofen bir avcı içgüdüsüyle saldırdı. Bir ingiliz uçağına hasar verdirdi. O esnada sıradan bir kanadalı pilotun açtığı ateşle ağır yaralandı. Uçağıda isabet alınca kontlolü kaybetti. Ve...
Genç asilzade öldürüldüğünde geride 80 zafer ve unutulmayacak bir isim bırakmıştı. O artık tarihle kucaklaşmıştı.....

pc2

FİRMA: SIERRA
TÜR: UCAK SIMULASYONU
SİSTEM: PENTIUM 120, 16 MB RAM, 1 CD 128 MB HARDISK
GENEL: %90

gökyüzünde boğuşurken uçaksavar mermileri etrafta patlayıp bana ecel terleri döktürüyordu. Çoğu zaman bunlara ve keskin nişancılara kurban gittim. Ama bu bir oyundu. Kendime resurrect büyüsü yapabiliyordum. Bunun yoluda repair'den geçiyordu. **(\ ve])** tuşları ile zamanı hızlandırabildiğim gibi, **"B"** ile yer hedeflerine küçük bombacıklar sallayabiliyordum. Kafamı kaşıyacak vakit nerdeyse kaşınmak yerine **F1**'den **F12**'ye kadar olan tuşlarla çevreme göz atabiliyordum. Doğrusu grafikler şaşırtıcı idi. Bu kadar iyi ve hızlı grafikleri en son F-22 Lighting II'de görmüştüm. Helal olsun deyip devam ettim ve üç kez **"J"** tuşuna bastığımda yumuşak (!) iniş yapabildiğimi fark ettim (tavsiye edilmiyor). **"Z"** ve **"X"**'in zoom yapmaya yaradığını keşfettim. Düzlemden sapmadan dönmek için (ne kadar saçma) nokta, virgül ve slash'ı kullandım. **"E"** ile düşmanımı görüp, **"R"** roket fırlatabiliyordum. Yer hedefleri için **"L"**'ye, hedef değiştirmek için **"N"**'ye, tehdit unsuru olan hedefi görmek için **"T"**ye, dostları tanımak için **"F"**ye, kanat arkadaşlarını görmek için **"M"**ye, basmak gerektiğini çaktığımda düşümdüm ki haddinden fazla gereksiz kontrol var. Tuşların pek azı gerçekten işe yarıyordu ekseriyeti kafa karıştırmak maksatlıydı. Bu arada Numeric klavyeden kokpit merkezli görüntüler alındığınıda okuyucuya iletmeyi bir borç bildim. Ve tabii olarak ümit ettim ki dergimizin editörü aşağıda ya da yukarda bir yerlere klavye örtüsünü koyacaktır. Şimdi bu sim. hakkında bir kaç oynama taktiği verelim.

- Otomatik pilota güvenmeyin. Navigation'i bile kendiniz tayin edin. Numeric klavyeden 5'e basıp haritaya girip, güzergahı görün, yönünüzü belirleyip, **Shift+A** ile hedefe uçun.
- Kalkışlarda geç kalmayın. Onu otomatik pilota bırakabilirsiniz.
- Zamanı asla 16X yapmayın. Ne zaman vurulduğunuzu arkadaşlarınızın nasıl düşürüldüğünü ve yere nasıl öptüğünüzü bile anlamazsınız.
- Dogfight'larda squadron'dan kopmayın. O hengamede kim kime dum duma girişin. Bazen gökyüzünde aynı anda bir düzine uçak oluyor. Kimin dost kimin düşman olduğunu anlamanız aslında o kadar önemli değil ! (belki değil) İllaki anlamak istiyorsanız tuşları kullanın.
- I.Dünya savaşındayız beyler. Roketler güdümlü değil. Yakından fırlatın. Garanti olsun diye de space'e basıp adamı eleğe çevirin.
- Yer hedeflerine yaklaştığınızda hızınızı düşürün, çok alçalmayın. Yoğun ateş altında dua ederek bombalarınız bırakın. Squadron lideri olduğunuzda burası biraz daha kolaylaşıyor. Bazen ateşe elinizi sokmadan kestaneleri toplayabiliyorsunuz. Puan dediğiniz neki onu da almayıverin canım.

Kanlı dogfight'ları beraber atlattığımız yapay zeka wingman`lerinizi teker teker bitirdik. İçimiz sızladı. Ama devam ettik. Aldığımız teneke parçaları (madalya) bizi avutamadı. Squadron liderliği savaşın kademe kademe ilerleyişi, rütbemizin yükselişi, klasımız yükselince bize tanınan imtiyazlar (istediğiniz squadron'da görev yapma, dilediğin uçağı seçip kafana göre süsleyip püsleme), detaylara gösterilen özen, multiplayer modasının takbiki, dijitize görüntülür ve benzeri hadiseler bütün kusurlarına rağmen Red Baron II'yi bizlerin gözünde gelmiş geçmiş en iyi biplane sim. yaptı. Yapay zeka yalnız bir etiket değil. İşe yarıyor. Sizinle uçan kanat arkadaşlarınız, karşınızdaki düşmanlar, bir müddet sonra sanal olmaktan çıkıp, gerçek bir hal alıyorlar. Tamam biraz abarttım ama sadece biraz. Oyun gerçekten güzel, zevkli, heyecanlı ve atmosferik. Jet uçaklarına gıcık olan şahsıma Red Baron II ilaç gibi geldi. Piyasadaki tek rakibi Flying Corps'dan her açıdan daha iyi. Gerçek kahramanlar tarih oldular. Siz sahteleri için ise Sierra firması güvenli ortamlarda onların hayatını simule ediyor. Haydi bakalım kolay gelsin.

☒Ertunç BURAK

Eylül 1944, II. Dünya Savaşı, Birleşik Kuvvetler Ana Karargahı.

- Evet beyler, General Montgomery'nin hazırladığı bu plana itirazı olan var mı?
- Ike, neydi bu planın ismi? Ben kaçırmışım da.
- Deniz Kuvvetleri Komutanı'yla amiral battı oynıcaana Montgomery'i dinleseydin papucumun generali.
- Yok yahu. Amiral battı felan oynamıyoruz. Sadece Japonların batırdığı gemilerimizi işaretliyoduk hepsi o işte.
- Hadi len. Yeme şindi bizi. Görmedim mi sanki? Ben bakınca hemen sakladınız kağıtları.
- Tamam lan, oynuyoduk naapalım? Montgomery planı anlatırken sen de General Patton'la isim-şehir oynuyodun. Biz bişey dedik mi?
- Sus len. Çay da dem, askerde kıdem. Almiim ayağımın altına şimdik çömez! Plana itirazı olan var mı onu söyleyin... Yok! O halde uygulamaya geçilsin. Bu arada "O" dan şehir bilen var mı?
- Oosterbeek.

- Aferin lan Montgomery, bak hazırladığın plan şimdiden işe yaramaya başladı hehehe...

Diye kabul edildiği kanısındayım Operation Market-Garden planının. Amacı ise birleşik kuvvetler birliklerine destek sağlanarak, yılbaşından önce savaşa bir nokta koymaktı. Operation Market-Garden, tarihin en büyük hava indirme operasyonuydu ve iki safhaya ayrılmıştı:

Operation Market: Hava indirme operasyonu.

Operation Garden: 2 nci Ordu Komutanlığı'nın kara operasyonları.

Bu operasyon dahilinde 35.000'den fazla paraşütlü asker, Hollanda'daki önemli geçitleri ve köprüleri ele geçirmek için hava indirme harekatıyla bölgeye sevkedildi. Ama planlar umulduğu gibi yürümedi ve bu çarpışmalar II. Dünya Savaş'ının en kanlı çarpışmalarından biri oldu. En büyük talihsizlik ise indirme bölgesi yakınlarında Almanların dinlenmek ve elsiklerini gidermek için muharebe alanlarından çektiği mekanize ve piyade birliklerinin olmasıydı.

Biz bu planı uygulamaya koyup, iyi bir sonuç elde etmek için, tarihsel konumunda pek çok talihsizlikle zora girmiş bu planı en başından düzlüğe çıkarmaya çalışacaz. Bunun pek de kolay olmayacağını şimdiden söylemek isterim. İşin kolay yanına da kaçabiliriz aslında. Almanlar ilk başta biraz gafil avlanmış olsalar bile bir kaç gün içinde oldukça güçlü panzer birlikleriyle olaya el koymuşlardır. Oyunu Almanların tarafında oynayıp şu meşhur "Alman Panzerleri" teriminin ne anlama geldiğini öğrenebilirsiniz.

Microsoft imzalı bu oyun, firmanın çıkardığı son oyunlar gibi kendi dalında oldukça iyi. A Bridge Too Far'ı; real-time taktik ve strateji oyunu olarak tanımlayabiliriz. İlk başta bir anlamı yokmuş gibi gelebilir, ama oyun aynen bu tanıma uyuyor. Ne bir real-time strateji kadar hızlı, ne de bir strateji oyunu gibi turn-based. Oyunda birliklerin hızı o kadar güzel ayarlanmış ki; hiç aceleye getirmeden çok güzel taktikler kurulabiliyor. Yöneteceğimiz birlikler ise kara birlikleri. Bunlara piyade birliklerinden, ağır makinalıcılara, havancılardan tankçılara pek çok çeşit birlik dahil. Oldukça geniş bir birlik türü yelpazesine sahip oyunda, II. Dünya Savaşı'nda kullanılmış pek çok araç ve silaha yer verilmiş. Bu da oyunu, oldukça zevkli hale getirmiş. Oyun içinde adamlarımız, gerçek birer asker gibi davranıyor (zaten hepsinin bir ismi-rütbesi var ve muharebe atlattıkça tecrübe kazanıyorlar). Mesela karşıdan gelen yoğun makinalı tüfek ateşine doğru saldırmalarını emrettiğiniz de önce yerlerinden fırlıyorlar, sonra sürünerek tekrar geri dönüyorlar. Böyle bir saldırı yapabilmek için, sizin de karşı makinalı yuvasına yaylım ateşi açmanız gerekiyor. Ayrıca oyun sırasında her askerin o anda ne yaptığını ve moral durumunu alt taraftaki panelden görebiliyoruz.

Oyuna ilk başladığımızda 4 değişik seçenek çıkıyor karşımıza:

Boot Camp: Burası bir eğitim kampı niteliğinde ve niteliğine uygun, anlatımlı-uygulamalı görevler mevcut.

Battles: Tek bir haritadaki çarpışmayı yönetmek için.

Operations: Birbirine bağlı Battle'ları yönetmek için.

Campaigns: Anlayacağınız gibi birbirine bağlı Operation'ları yönetmek için. Burda bilmeniz gereken Operations ve Campaigns'de; operasyonun her günü için ilgili haritalarda ayrı ayrı muharebeleri yönetecek olmanız. Yani operasyonun birinci gününde bütün haritaları teker teker oynadıktan sonra, ikinci günde aynı haritalara devam edecek olmanız.

Allies veya German seçeneklerinden birini seçip hangi tarafı oynayacağımıza kara verdikten sonra, zorluk seviyesini de buradan ayarlıyoruz.

ÇIKALIM ŞU SAVAŞ ALANINA, GÖRELİM RAAKİBİMİZİ

Bu bölümde bir muharebeyi yönetebilmemiz için gerekli herşeyi açıklamaya çalışacağım. Bu arada bu söyleyeceklerim oyunun oynanışı hakkında. İyi bir zafer için gerçekten güçlü taktikler geliştirmek gerekiyor. Çünkü oyun neredeyse bir simülasyon hassaslığında seyir gösteriyor ve bu yönüyle strateji seven arkadaşları tatmin edebilecek düzeyde. Ama unutmamak gerekir ki; hiç bir savaşta stratejiler tam olarak uygulanamamıştır, duruma göre esneklik sağlamalısınız. Askerlerinizi gözü kapalı bir şekilde alev makinalarına doğru gönderemezsiniz (belki gönderirsiniz ama nereye kadar).

Oyundaki en büyük amaç, bölgeyi kontrol altına almak. Bu da; muharebe alanında görülen victory location'ları (bayraklarla temsil edilen yerler) ele geçirmek veya sahip olduğumuz noktaları elde tutmakla olabilir. Bütün herşeye başlamadan önce muharebeye nasıl hükmedebileceğimize bir gözatalım. **Begin** seçeneğiyle savaşa başladığımızda önümüze bir muharebe alanı ekranı gelir. Bu muharebe alanındaki; çok koyu renkli bölgeler düşman kontrolü altındadır, az koyu olan yerler tarafsız bölgeler ve koyu olmayan bölgeler de bize ait alanları temsil eder. Muharebe alanını sağa-sola kaydırmak için mouse'u istediğiniz yöne doğru kaydırabilir ya da klavyeden yön tuşlarıyla da aynı işlemi gerçekleştirebilirsiniz.

Victory Locations, haritada ele geçirilmesi gereken stratejik noktaları göstermektedir. Buralar stratejik önemi yüksek binalar, arazi şekilleri veya sembolik noktalar olabilir. Birleşik kuvvetler için yıldız, Almanlar için ise haç şeklinde sembolize edilmişlerdir. Bu noktalarda aralarında 3 dereceye kadar bir önem sırasına sahip olabilirler. Sırasıyla primary, secondary ve tertiary. Mesela primary noktalar, tertiary'den 4 kat daha

CLOSE

önemlidir ve ele geçirilmesi daha zordur diyebiliriz.
Pek çok haritada değişik yeryüzü şekilleriyle karşılacağız. Tepeler, otlaklar, çalılar, ağaçlar vs. Bunu yanında insan yapımı foxbox'lar (piyade siperi), bunker'lar (güçlendirilmiş makinalı tüfek yuvaları) ve binalar bulunacak. Binaların üstündeki sayılar ise binanın kaç katlı olduğunu belirtiyor. Çok katlı binalar savunulması kolay, ateş etmek için bölgeye hakim, korunaklı yerlerdir ve iyi bir savunma için tercih edilmelidir. Bir binanın içine girip ele geçirdiğimizde askerlerimiz en üst kata yerleşiyor ve binayı savunurken üst katta olmanın avantajını sonuna kullanıyorlar (şimdi bir alman firması yapmış olsaydı bu oyunu, kesin askerlerin hangi kata yerleştirileceğini bize sorardı, eheheh).
Oyuna ilk başladığımızda bilgisayar birliklerimizi kendince en uygun noktalara yerleştiriyor. Ama bu noktalar her zaman en iyi noktalar olamıyor tabii. İstediğimiz birliği mouse'la sürükleyip kendimizce uygun noktalara yerleştiriyoruz (yeni yer kendi bölgemiz sınırlarında olmalı, yoksa birlikler aynen eski yerlerine ışınlanıyor). Bu arada muharebeye başlamdan önce bütün birliklere bir komut verebiliyoruz. Hiç bir komut vermezsek default olarak Hide (gizlenme) modunda oyuna başlıyorlar.
Oyunu diğer real-time stratejilerden ayıran bu komutları ve ayrıntılarına geçelim yavaş yavaş. İlk önce bütün birliklerimizi uygun yerlere konuşlandırdığımızı (körfez savaşı hatırası) varsayarak **Begin** seçeneğiyle savaşın akışını başlatmış olalım. Muharebe başlar başlamaz muharebe alanındaki koyu bölgeler tamamen açılıp, gözlerimizin önüne serilecektir. Ama bu düşman birliklerini görebileceğimiz anlamına gelmesin. Eğer arazi uygunsa ve düşman birliği yeterince tecrübeliyse, sürünerek burnumuzun dibine kadar gelebilir. Tabii aynı şeyi biz de yapabiliriz. Komutlarımızı birliğin üzerine gelip sağ tuşa basarak açabileceğimiz ufak menüden verebiliyoruz. Eğer vereceğimiz komut bir hedef isteyen cinstense, akabinde (yazarlık hayatımda bu kelimeyi de kullanmış olmanın gururunu yaşıyorum şu an) hedefi de belirtmemiz gerekiyor.
Verebileceğimiz komutları ise 3 ana gruba ayırabiliriz.

HAREKET KOMUTLARI:

Sneak: Birliklerimizin en yavaş ve en güvenli hareketlerle hedeflerine doğru sürünerek ilerlerler. Bu yöntemden en iyi verimi uygun arazi ve örtü üzerinden sürünmekle elde edebiliriz. Asfalt yolun üzerinde sürünmenin hiç bir mantıklı açıklaması olamayabileceği gibi her halükarda düşmanın burnunun dibine kadar sürünmek imkansız denecek kadar zordur. Birliğimiz hedefine vardığı zaman otomatik olarak Hide konumuna geçeceklerdir.
Move: Normal durumlarda kullanılacak hareket tarzıdır. Birliklerimiz bulundukları mevkide ki sıcaklığa göre sürünerek veya yürüyerek hedeflerine ilerler ve hedefe varınca **Defend** moduna geçerler. Bu

komutla birliklerimiz yürürken daha dikkatli olacak herhangi bir saldırı halinde **Defend** konumuna geçeceklerdir.
Move Fast: Askerlerimizin hedeflerine koşarak ilerlemesidir. Hedefe oldukça çabuk varmak, ana hedef olacağı için pusuya düşme ve muhtelif düşman ateşinden hasar alma ihtimali daha yüksektir. Böyle bir anda yakalanırlarsa oldukça fazla zaiyat verebilirler. Move Fast komutu vermeden önce düşman birliğinin başka bir birliğimizce yaylım atetine tutulması oldukça faydalı olacaktır. Eğer birliğe, bir düşman birliğine doğru Move Fast komutu verirseniz, hedefe ulaştıklarında düşmanla birebir süngü döğüşüne gireceklerdir.

ATIŞ KOMUTLARI:

İki türlü atış komutumuz var Fire ve Smoke. Smoke ile birliklerimizin önüne sis bombası atıp çok etkili bir örtü sağlayabiliyoruz. Piyade birlikleri (havancılar hariç), maksimum 30 metreye kadar sis bombası atabiliyorlar. Açık arazide yakalanmış birliklerimizi uygun bir konuma çekene kadar en uygun savunma yolu budur. Bu arada cephanemiz de sınırsız değil, gerek havancıların gerekse makinalı tüfek birliklerinin cephaneleri uzun bir savaş gününün sonuna yetmeyebiliyor.
İki türlü atış mevcut; nokta hedef ve alan atışları. Nokta atışı, bir düşman birliğinin hedef gösterilmesi yoluyla yapılan ateş açma yöntemidir. Alan atışı ise, düşman birliklerinin olduğu tahmin edilen yere yaylım ateşi açma yöntemidir. Yaylım ateşi düşmanın moralini azaltıp, etkisini zayıflatır. Bu arada havan birlikleri görmeden atış yapabilme yeteneğine sahiptir. Bir binanın arkasından istediği hedefe alan atışı yapabilir. Her silahın bir mesafesi vardır ve hedef göstergecinin rengine göre hedefin menzil içinde olup olmadığı anlaşılabilir (yeşil= iyi, sarı=yeterli, kırmızı= kötü ve siyah=menzil dışı). Bunun

Ne kadar ugraşsamda eninde sonunda karşı tarafa gitmem gerekiyo, napak işte, eş dost akraba, sanki herkes bi tarafta otursa nolurkine. Tabi ilk deneme 1. köprü. 'Too far abi gidemem' diyo taksici. Zaten gitsek de geçemeyiz kine.

Bi de ikinci köprü varkine, kim yaptıysa eline sağlık ama birazcık too far far, hush hush eye yapmış sankime. Yani erzak falan alıp şimdi çıksak, kurbanı orda keserdik, hoş olur muydu kine?

Kim yapamadıysa bi de metromuz var tabiikine. Yani var galiba, çukurlar falan var da, gerisi nirde bilmem kine. Onu da yapsalar sanki taşıma suyla boğazın altından geçirebilecekler mi kine. Bir tünel ki suda boğulmak da var alimallah.

Ya sabır deyip gitmemek de var aslında ama madem karar verdik bi kere (kine?), o zaman en iyisi şen akıncılar gibi Etilerden jungle a dalıp, Allah Allah nidaları arasında Bebek'e inip tereyağıyla yağlanmış kızaklar üstünden Üsküdar'a çıkmak vardı mi kine? (hu?)

COMBAT
A BRIDGE TOO FAR

dışında birliğimizle hedef arasında bir engel olup olmadığını da hedef göstergeci ile birliğimiz arasında çıkan çizginin rengiyle anlayabiliyoruz (açık-yeşil=hedef açıkça görülüyor, koyu-yeşil=birliğimiz hedefi temiz bir şekilde göremiyor ve kırmızı= hedef kesinlikle görüş dışı ateş edilemez).
Görmeden atış dediğimiz yöntemi, havan birlikleri (mortar) gibi birlikler kullanabiliyor. Bu tür birlikler hedeflerini görmeden de atış yapabiliyor ve birimin tecrübesi, atıştaki başarıyı doğrudan etkiliyor.

SAVUNMA KOMUTLARI:

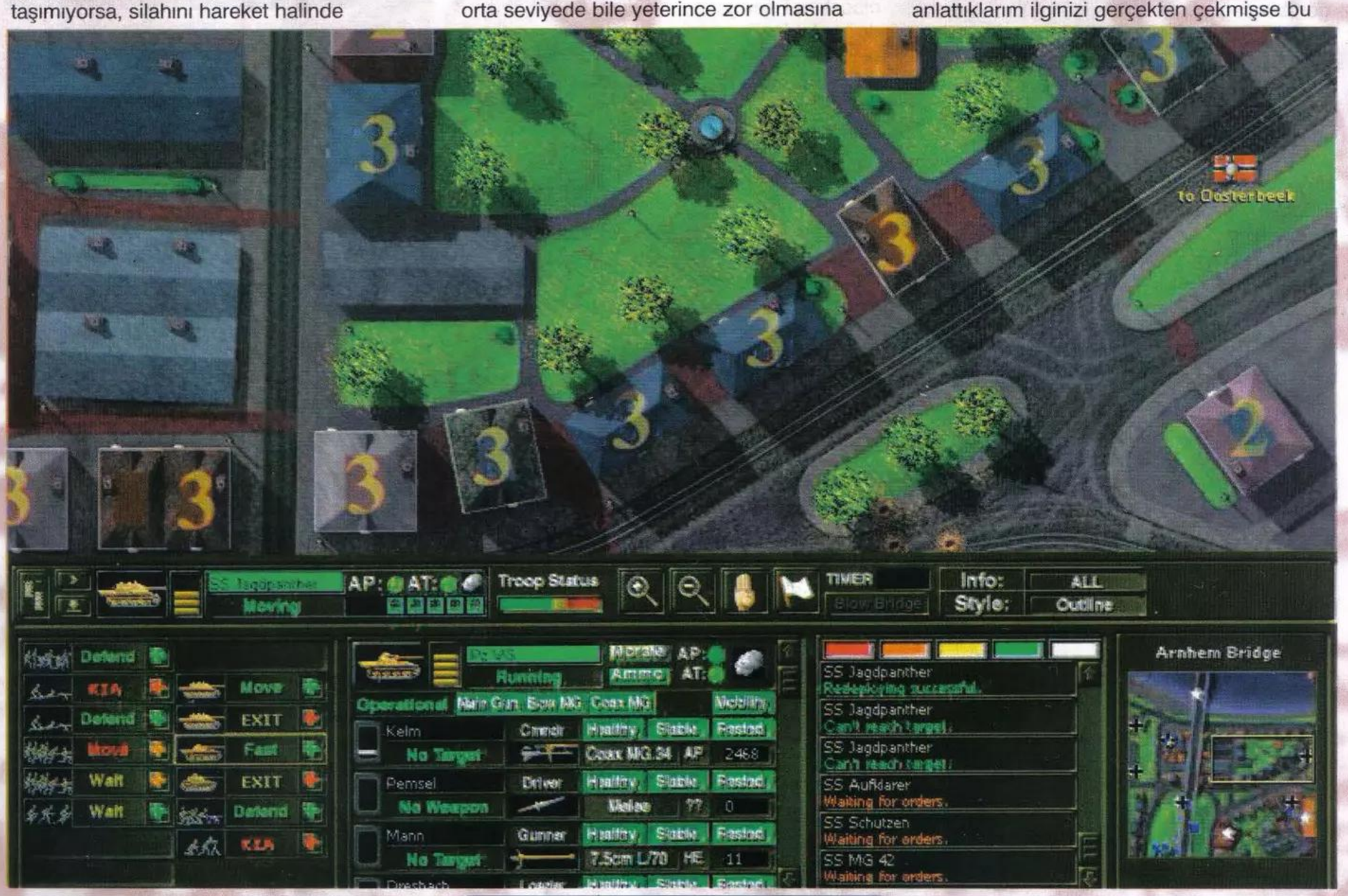
Defend: Bu komutla birliğimiz bulunduğu yeri savunmaya ve imkanı varsa siper kazmaya başlar. Defend konumundaki birlikler, düşman ateşine karşılık verecek ve gerekirse saldırı amaçlı atışlar yapacaktır.
Hide: Bu komutla birliğimiz örtüden ve araziden faydalanıp çok iyi bir gizlenme yapmak için harekete geçecektir. Kendisine çok yaklaşan bir düşman birliği dışında elinden geldiğince gizli kalmaya alışacaktır. Bu gerçekten de çok güçlü bir komut. Ağaçların arasına saklanmış bir bazoka timi, düşman tankları için gerçektende ölümcül olur. Bu komutla pusular kurup, yeterli mesafe sağlandığında Defend veya Fire komutuyla düşman birliğini bozguna uğratabilirsiniz.
Ayrıca şimdi vereceğim kurallar dizisini de muharebe esnasında dikkate almanızı tavsiye ederim. Bazooka veya Panzershreck'le ateş etmek için askerin çömelmiş veya ayakta olası gerekir. Sürünen asker hiç bir şekilde ateş edemez. Kurulmasına ihtiyaç olan silahlar taşıyan birlikler hareket halinde ateş edemez. Asker eğer yarı-otomatik veya otomatik silah taşımıyorsa, silahını hareket halinde alabiliyoruz. Düşman birliğini teslim olmaya zorlamak için, baskı ateşine tuttuktan sonra komandolarla içeriye ani bir baskın yapmak iyi bir sonuç verecektir. Eğer Allies'leri oynuyorsak köprüleri sağlam tutmak ve her iki tarafını kontrol altına almak önemlidir. Eğer almanlar köprüyü havaya uçurursa üzülmenize gerek yok. Bir sonraki gün köprü tamir edilmiş olacak. Ama almanların tarafını oynuyorsak savaşa başladığımız andan itibaren bir geri sayım başlıyor, bu geri sayım bittiğinde Blow Bridge komutuyla köprüyü havaya uçurabiliyoruz. Unutulmaması gereken en önemli nokta köprüyü havaya uçurmanın kullanılması gereken en son çare olduğudur.
Muharebenin bitmesi için; iki tarafın ateşkes ilan etmesi, bir tarafın kaçması, veya bir tarafın savaşacak durumda askeri kalmaması yeterli oluyor. Teslim olmadan geri çekilmek için muharebe alanının köşelerine kadar kaçmak yeterli oluyor. Aşağı paneldeki beyaz bayrak ise tahmin ettiğiniz gibi teslim olmak için.
Aşağıdaki panele kısaca bir göz atacağım yerimin daralması sebebiyle. Bu panelden birliklerinizi seçebilir, her birliğin içindeki adamlarınızı ayrı ayrı gözden geçirebilirsiniz. Sağlık durumları, moralleri ve cephane durumlarını görmek yapacağınız saldırıda kullanacağınız birliğin etkisini tahmin etmenizi kolaylaştıracaktır.
Close Combat: A Brigde Too Far; gerçektende her strateji severin oynaması gereken, son zamanlarda rastlamakta zorlandığımız kadar güzel, çok karışıkmış gibi görünsede kısa bir sürede kendini sevdiren nadir oyunlardan biri. Oyunun zorluk derecesi ayarlanabilmekle beraber orta seviyede bile yeterince zor olmasına rağmen oynanamaz değil. Sakın kolaya kaçıp da zorluk seviyesini düşürmeyin, hiç bir zevk alamazsınız. Zaten bende bu ayarları nasıl yapılacağını pek anlatmadım farkettiyseniz.

SON SÖZLER:

- Mekanize veya zırhlı birliklerin kullanımı piyadelerle hemen hemen aynı. Yanlız tanklar etrafında olup bitenleri farketmekte oldukça kötü, bir bazoka birliği burnunun dibine gelene kadar görmeyebilir.
- Arazi şekillerini iyi değerlendirin. Çayırlar saklanmak için iyidir ama bir kere görünürseniz, keklik gibi avlanmanız çok kolay. Ağaçlar pusu için birebir.
- Hedefi göremeseniz bile yaylım ateşi açın. Bu düşmanın moralini bozar ve etkisini azaltır.
- Sizin için geçerli olan her şey karşı taraf içinde geçerli.
- Bir yere saldıran piyadelerinize destek amacıyla açtığınız yaylım ateşini piyadeleriniz o yere çok yaklaştığında kesin. Kendi adamlarınızı etkileyebilirsiniz. Nerden geldiğinin önemi yok, mermi mermidir.
- Birebir muharebede piyadeler daha etkili. Bir yeri ele geçirmek için piyadeleri kullanabilirsiniz.
- Oyunun Help'i oldukça güzel. Kullanılan silahların açıklamasından, muharebe taktiklerine kadar pek çok konuya aydınlık getiriyor. Mutlaka göz atılmalı.

Tarihe hatalar zinciri olarak geçmiş bu operasyonu başarıya ulaştırmak gerçekten zor. Zor olduğu kadar da zevkli. Ancak belirtmeliyim ki bu oyunu sadece Microsoft Yetkili Satıcılarından temin edebilirsiniz. Eğer etrafınızda Microsoft Yetkili Satıcısı olan şanslı insanlardansanız ve şimdiye kadar anlattıklarım ilginizi gerçekten çekmişse bu oyunu alın.
Yüzbaşı getir şu planları bir daha bakalım, General Tahin'le, Arnhem'de bi online çarpışmamız var. Biraz tatbikat yapalım. Tahin'i Arnhem'im güzel çayırlarına gömücem. Yuuhahhahahahaha. Sus.

☒Hüseyin "Veni Vidi Vici" YEŞİLBAŞ



dolduramaz. Birliklerinizin ne yaptığını aşağıdaki birlik kontrol panelinden öğrenebilirsiniz. Sırası gelmişken komutların klavye karşılıklarına da yer vermek istiyorum burada; Z=Move, X=Move Fast, C=Sneak, V=Fire, B=Smoke, N=Defend, M=Hide.
Eğer düşman birliği teslim olursa esir olarak

FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZ)
TÜR: STRATEJI
SİSTEM: Pentium 75, 8 MB RAM, 1 CD 20 MB HARDISK
GENEL: %94

ATA Computer'e hoş geldiniz! - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorit.. Print Font Mail

Address HTTP://WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA Computer

WWW sitemiz hizmete girdi!

En son OEM parça fiyatları,CD'ler,
Oyun listeleri ve özel indirimler için:
WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA PC Sistemleri

Donanım

Yazılım

PC Oyunları

Servis Hizmetleri

Internet Hizmetleri

Yeni Oyunlar

- Grand Theft Auto
- Overboard
- Joint Strike Fighter
- F22 ADF
- Street Fighter Zero
- Adidas Power Soccer 98
- TOCA Touring Car
- Final Liberation
- Screamer Rally
- Carmageddon Splat Pack
- Nightmare Creatures
- Descent to Undermountain
- Oddworld:Abe's Odysse
- Shipwreckers
- Air Warrior III
- Quake 2
- Tomb Raider 2
- Test Drive 4
- Wing Commander 5
- Mortal Kombat Trilogy
- Kick Off 98
- Worms 2
- Myth
- Monkey Island 3
- Longbow 2
- Turok
- G-Police
- Fallout
- Diablo: Hellfire
- F/A-18 Korea
- Need for Speed 2 SE
- Nuclear Strike
- Jedi Knight

Monster 3D

Oyunlar için gerçek 3D hızlandırıcı kart !!!

DIAMOND

CD Kayıt 15$

Win95 Games II

Aladdin for Win95
Amok
C & C Gold
Decathlon
Die Hard Trilogy
Earth Siege 2
G-Nome
H. of Might & Magic 2
Lion King for Win95
Marble Drop
NBA Extreme
Panzer Dragoon
POD
Captain Quazar
Rally Challenge
Slam Tilt
Sonic the hedgehog
Sega Rally
Tom Clancy's SSN
Tempest 2000
US Navy Fighters 97
Virtua Fighter
Xtreme Chess
Yoda Stories
Zombie Wars

2.000.000 TL

Win95 Games III

ATF Gold
Claw
Dungeon Keeper
Interstate '76
Machine Hunter
Moto Racer
Outlaws
Pandemonium
Raiden 2
Speed Demons
Wargods
Wipeout XL

2.000.000 TL

Win95 Games 4

Agent Armstrong
Andretti Racing 98
Crazy Gravity
Dark Angael
Delta Hydra
Earth Worm Jim 3
Emperor of Fading Suns
F/A-18 Korea
Hercules
Holiday Islands
Ignition
Incubation
KKND Extreme
Mage Slayer
ManX TT Superbike
Int. Rally Championship
Sky Target
SODA Off Road Racing
Sonic 3D Blast
Achtung Spitfire!
Take No Prisoners
Tigershark
Toshinden 2
Virtua Cop 2
Warlords 3

2.000.000 TL

Seçtiğiniz oyunları CD'ye kaydediyoruz!...

Intel MMX 166
$909

- Intel TX 512 Cache Board
- Intel MMX 166 Mhz Cpu
- 14" 0.28 NI/LR Digital Monitör
- 2Mb S3 Virge Ekran Kartı
- 16 Mb Edo Ram
- 2.1 Gb Harddisk
- Minitower Kasa
- 3.5" Disket Sürücü
- Q Klavye W95
- Mouse+Pad
- 24X Creative CDROM
- 16 Bit Ses Kartı
- 33.600 Fax/Modem
- Win'95 Cd+Kitap+Lisans

UPGRADE ve NETWORK Hizmetleri

Yakut Sokak Sinanoğlu Pasaj
30/9 Bakırköy İSTANBUL
Tel:0212 5435919-5830208
Faks:0212 5422913

Done

Başlat

RIVEN

Geçen ay yazdığım "The Curse of Monkey Island" yazısı o kadar beğenilmiş ki, bir çok yerden tebrik telefonları geldi. Sayın Başbakan ve diğer sayın parti başkanları, sanatçılar, Esnaf ve Sanatkarlar Derneği ve daha adını sayamadığım bir çok kişi ve kuruluş tebrik telgrafları gönderdi. Sayın Cumhurbaşkanımız da bizzat arayarak yazımın fevkalade güzel olduğunu belirtti ve başarılarımın devamını diledi. Aslında oyun güzelliğiyle, kendi hikayesini kendisi taşıdı, kelimeler oyundan çıktığı gibi sayfalara döküldü. Benim tek çabam, hikaye gibi gelişen bu oyunu aynı dille size tercüme etmem oldu. Bu arada yazdığım oyunlarda, oyunun iyi ya da kötü olmasıyla ilgili yorumlar eklemediğim konusunda eleştiriler gelmiş. Şunu bilin ki, ben şimdiye dek beğenmediğim hiç bir yazıya imzamı atmadım. Bu arada yazıya tek küfreden ise belliydi... Ee kolay değil, 4800 kelimelik destan, Gılgamış'tan hallice... Dört sayfaya sıkıştıracaksın yazıyı, resimsiz olmaz, üç beş de resim sokuşturacaksın, başlığı da iliştirmesen gücenir: Gelin de yapın bakalım sayfanın montajını... Ne söylesen haklısın MEG, ama Allah için harika olmuş sayfalar (ikinci sayfanın tepesindeki beyaz satırları da gözümlemedim sanma) ...Yok canım, ner'den çıkarıyorsunuz?... Bak aramızı açmaya çalışıyorlar, ne diyor okuyucular... Güya bu ayki yazım geçen aykini aratacakmış da yağ çekiyormuşum. Yok öyle bir şey... Hatta hiç geyik bile olmayacak ki, kısa sürsün yazımız. Bak, hemen konuya geçiyorum bile...

Riven; 'Myst' adlı oyunun devamı olarak hazırlanmış... Hâlâ nasıl yapıldıklarını anlayamadığım görüntülerden ve animasyonlardan oluşan bir "grafik-adventure". Oyun beş CD'den oluşuyor ama hakkını da veriyor. Oynamaya ilk başladığımda fotoğraf olduğunu düşündüğüm, ama sonra 3D render olduğuna inandığım görüntüler arasında gezinerek ve resimler üzerindeki belli detayları kullanarak çözüme ulaşmaya çabalayacağız.

Aslında amacımız biraz belli... Her senaryoda olduğu gibi burada da demirbaş karakterlerimiz mevcut. Kötü adam (Gehn), esas kadın (Catherine), esas oğlan (Atrus) ve bir kahraman (tabii ki biz)... Gehn, Catherine'i kaçırarak tutsak etmiştir ve Atrus gizemli kitabını kullanarak bizi Riven'e, Catherine'i kurtarmaya gönderir. Gelin görün ki, esas oğlanlar da hata yapar ve Atrus'un bizi itina ile ışınladığı yer küçük bir hücre olur. Aptal aptal dikilirken yerlilerden biri dışarıda belirir ve ışınlama kitabını elimizden kapıverir. Kitaba bakarken (belki de bir ok sayesinde) yere yığılıverir ve gizli kurtarıcımız parmaklıkları açıp bizi kurtardıktan sonra kitapla birlikte toz olur.

Oyunun açılışını yaptıktan sonra, açıklamaya başlamadan önce bu sayfalarda gördüğünüz ve size oldukça faydalı olacağına inandığım harita ve şekillerden biraz bahsetmek istiyorum. En büyük haritada da (Şekil 1) gördüğünüz üzere, oyun başlıca beş ada grubundan oluşuyor. Bunları barındırdıkları yapılar ya da coğrafi özellikleri uyarınca isimlendirmeye çalıştım:

Jeneratör Adası, Orman Adası, Deney Adası, Harita Adası, Tutsak Adası...

Açıklamalar sırasında parantez içinde vereceğim numaralar, harita üzerinde nerede bulunduğunuzu takip etmeniz açısından yararlı olacaktır. Yazdığım açıklamadaki devamlılığın korunması için düğmelerin, köprülerin ya da kapıların doğal durumlarını hatırladığınız sürece, adalarda istediğiniz gibi dolaşabilir ve etrafı keşfedebilirsiniz...

1. Jeneratör Adası

Hücreden (1) çıktığınızda, tam önünüzde başaşağı duran koni biçimli bir alet (2) göreceksiniz. Bu, size oyunun sonuna dek lazım olmayacak, hiç boşuna kurcalamayın. Sağdaki yolu takip edin ve merdivenlerden çıkıp soldaki beşgen odanın girişine (3) gelin. Odanın diğer tarafındaki geçişi tıkayan demir parmaklığı kaldırmak, ilk çözülmesi gereken bulmacamız. Girişte sağdaki butona bastıkça, oda dönerek başka odalara geçiş açıyor. Bu butona dört kez arka arkaya bastığınızda, ilk anda haritada (3)-(4)-(7) olan geçiş yönü (5)-(4)-(8) yönüne dönüşüyor ve (4) no'lu odadan (5) ve (8) no'lu odalara geçilebiliyor. Şimdi, arkaya dönüp soldaki merdivenleri takip ederek aşağı inin ve etrafınızda dönerek kilitli kapıyı bulun. Kapının altındaki boşluğu keşfedin ve buradan içeri girin. Dümdüz devam ettiğinizde beşgen odaya (4) ve tam karşı çıkıştan (8) no'lu odaya ulaşacaksınız. Bu odada, üzerinde teleskop ikonu bulunan bir buhar kolu bulacaksınız. Yukarı baktığınızda, yerden gelen buharın havaya karıştığını görürsünüz. Kolu aşağı indirerek, buharın gerekli makineye doğru akışını sağlayın. Riven'de dolaştıkça, bu tür boru anahtarlarıyla çok karşılaşacak ve bütün makinelerin buharla çalıştığını farkedeceksiniz. Kolu indirdikten sonra, geri dönüp odanın girişindeki, soldaki kolu kaldırın. Bu, beşgen odanın (6) no'lu bölüme olan çıkışındaki metal parmaklığı açacaktır. (6)'ya geçebilmek için sağdaki butona iki kez basıp odayı çevirin. (6) no'lu odada devam etmenizi engelleyen metal bir kapı göreceksiniz. Arkanızı dönüp, yine girişteki kolu yukarı kaldırın. Bu kol da, (7) no'lu geçidi kapayan metal parmaklığı kaldıracaktır. Sağdaki butona iki kez basıp odayı yine döndürün. Böylece, ilk baştaki (3) no'lu girişe geri dönebileceksiniz. (3)'de de butona iki kez basıp (7)'ye geçen yolu açınca (7) no'lu çıkışa geçebilirsiniz.

Anlıyorum sizi, biraz karışık oldu, ama haritaya bakarak söylediklerimi yaptığınızda durumu daha iyi kavrayacaksınız. Ne yazık ki, böylesi bir oyuna başka bir anlatış biçimi bulamadım...

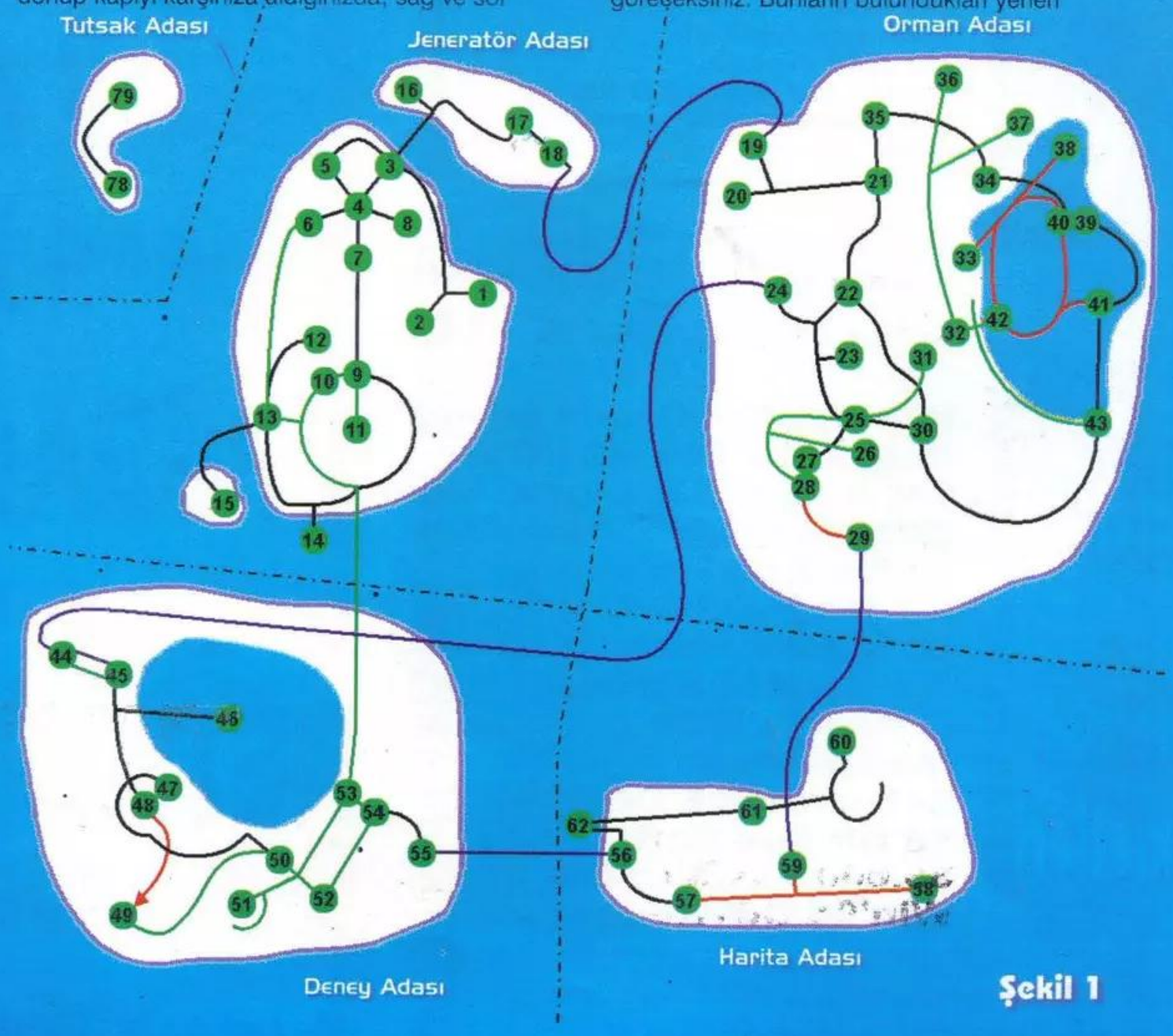
Köprüden karşıya geçerek yarım-küre şeklindeki dev yapıya girin ve soldan, yapıdan tekrar dışarı çıkana kadar devam edin. Bu kubbe biçimli yapı, adalardaki tüm enerjinin sağlandığı yer, yani bir bakıma adaya ismini veren jeneratör... Diğer adalara giden borular sayesinde, buhar buradan yola çıkarak tüm adaları dolaşıyor ve cihazların enerji ihtiyaçlarını karşılıyor... Dışarı çıktığınızda yol boyunca devam edin ve yarı yolda, soldaki (14) ve yolun bitimindeki (12) iki buhar kolunu kapatarak köprülere enerji gitmesini sağlayın. Kolların konumlarını değiştirdikten sonra, tekrar (3) no'lu girişe geri dönün.

Buradan karşınızdaki köprüyü geçerek, mağarada ilerleyin ve solda göreceğiniz kapıyı açıp (16) içeri girin. Karşınızdaki koltuk muhtemelen bir haberleşme aracı, ancak oyun süresince hiç bir işe yaradığını görmedim. Odaya girince, arkanızı dönüp kapıyı karşınıza aldığınızda, sağ ve sol taraflarda diğer iki odayı gören iki "periskop" göreceksiniz. Bunlardan, soldakinin yanında bulunan kolu kaldırdığınızda, ekranda gördüğünüz odanın (17) kapısı açılacak ve size çıkış izni verecek. Artık bulunduğunuz odadan koridora geri çıkıp, soldan ilerlemeye devam edin ve karşınıza çıkan kapıyı açıp, az önce ekranda gördüğünüz geniş ve sütunlu salona (17) ulaşın. Açmış olduğunuz kapıdan dışarı çıkın ve merdivenlerin başında duran (18) mavi düğmeye basıp, diğer adadaki teleferiği çağırın. Teleferik önünüze geldiğinde, içine binip Orman Adası'na yola çıkmak üzere hazırlanın. Kurcaladığınız zaman, teleferiği kullanmanın oldukça basit olduğunu göreceksiniz. Kendi ekseni etrafında dönen ve teleferiği döndüren bir kol ve ileri ittiğinizde, teleferiği hareket ettiren bir diğer kol... Arkanıza yaslanın ve muhteşem bir animasyon eşliğinde diğer adaya doğru ilerlerken manzaranın tadını çıkarın.

2. Orman Adası

Teleferikten inince (19) biraz ileride sağdaki duvarda göreceğiniz (20) topu çevirince bir hayvan sesi çıkaracak ve arkasına kazılı bir işareti gösterecek. Bu işaret Riven dilinde bir sayıyı temsil ediyor. İleride daha detaylı olarak açıklayacağım bu sayıları öğrenmeniz gerekli, çünkü ilerideki yerlerde, her oynayışta değişen şifrelerle karşılaşacağız. Küreyle işiniz bittiğinde dönüp merdivenlerden çıkın ve bir adım sonra geri dönüp girdiğiniz mağaranın ağzından dışarı bakın. Bilmem farkettiniz mi, mağaranın ağzı bir kuş biçiminde ve az önce bulduğunuz tahta top ise kuşun gözünün bulunması gereken yerde... Bu ipucu, tahta toptan çıkan sesin bu kuşa ait olduğunu simgeliyor sanki. Gördünüz di mi bulmacaların zorluğunu. Dolaşırken dikkatinizi görüntülere verin ve hile içinde hile arayın o yüzden...

Arkanıza dönüp yola devam edin ve merdivenlerin başına geldiğinizde (21) sağdan yukarıya çıkın. Burada ufak bir hatırlatma yapayım, dolaştığınız yerlerde oldukça büyük, devamlı dönen yarı küreler göreceksiniz. Bunların bulundukları yerleri



Şekil 1

VEN

hafızanıza (ya da haritanıza) kabaca not edin. Daha sonra, bunlara geri dönmeniz gerektiğinde yerlerini kolayca bulabilmeniz için gerekli olabilir...
Köprüyü geçtikten sonra, karşıdaki kapıya yönelin ve içeri dalın. Biraz ilerlediğinizde ağacın içindeki ayrımdan sola sapın ve soldan (dev bir hançerin saplı olduğu) patikadan inip ikinci bir tahta küreye (23) ulaşın. Bu küredeki hayvan sesini ve şekli de not ettikten sonra patikaya geri çıkıp ilerlediğiniz yönde devam edin. (25) no'lu ayrımdan yine sola doğru yürüyün ve sizi gördüğünde siren çalarak alarm veren bir gözetleme kulesinin (30) önüne gelin. Sağ taraftaki yolu takip ederseniz, göl kenarında tahta iskeleler üzerine kurulmuş bir köye varacaksınız. Uzakta sizi görünce çocukları alıp saklanan köy sakinlerini seyreyledikten sonra yola devam edin (43) ve göl üzerindeki iskeleler boyunca yürüyün. (41)'de suya doğru inen bir merdiven göreceksiniz ama yanaşmış bir araç henüz ortada yok. (39)'a geldiğinizde artık yukarılara tırmanmaya başlayacaksınız ve en sonunda, büyük ihtimalle dinsel törenlerin yapıldığı bir tepeye ulaşacaksınız. Buradaki (daha çok buhar kazanına benzeyen) denizaltı bozması aleti, yanındaki kolu iterek aşağı (40) indirin. Şimdi, geldiğiniz yoldan geri dönerek ve haritayı kullanarak (24)'e ulaşın. Bahsettiğim yer, ormana girerken kullandığınız kapıdan çıkınca hemen solda kalıyor. Burada bir madenci vagonu göreceksiniz. İçine binerek soldaki kolu itin ve Deney Adası'na (44) doğru yola çıkın.

· **3. Deney Adası**

Adaya ulaşıp yol bittiğinde, alttan açılan bir kapak sizi göl kenarına (45) atıverecek. Etrafınıza baktığınızda, ilk göze çarpan sağınızdaki dev su kazanı ve gölün ortasındaki buhar anahtarı... Önce bu anahtara gidip, kolu ortadaki boruya yani dev kazana buhar gidecek şekilde çevirin. Sonra, kıyıya dönüp kazanın merdivenlerini tırmanın ve soldan arkasına (47) geçin. Karşınızdaki dikey pencereden görülen kazanın kaynayan suyunu durdurmak için sağınızdaki kolu itin. Sonra, soldaki tekeri çevirerek suyu dışarı boşaltın. Sol tarafa doğru döndüğünüzde göreceğiniz küçük kolu çevirince, kazanın içindeki platformu yukarı kaldıracak olan kola güç akışını sağlamış olacaksınız. Tekrar sağa dönüp, pencerenin hemen yanındaki kolu da kaldırınca platform yukarı kalkacak ve ön tarafa gidip açılan kapıdan içeri (48) girebileceksiniz. Ne kadar da kolaymış di mi? Bunu okumadan yapın da göreyim sizi...
Şimdi içerideki merdiveni kullanarak karanlık borunun içinde ilerleyin... Az sonra, çıkışa (49) ulaşacaksınız. Buradan aşağı atlayın ve soldaki patikayı takip edip, balkona (50) ulaşın. Yerdeki kapağı kaldırarak merdivenden ulaşım yolunu açın. Sonra çift kanatlı kapıyı açıp içeri girin. Arkanızı dönüp kapıyı tekrar kapatınca, kapının görmenizi engellediği sağa ve sola giden yolları göreceksiniz. Sağdaki yolu kullanıp dışarı çıkın ve sağ tarafta göreceğiniz bir kola ulaşana dek ilerleyin. Kolu çektikten sonra geri dönün ve içeride sağa dönüp (52)'ye ulaşın. Burada kapan benzeri bir mekanizma göreceksiniz. Kapağını açtıktan sonra sağ taraftaki yemlikten bir parça alıp kapanın ortasına bırakın. Eğer gölün ortasındaki kolu, gidip bu yöne doğru çevirirseniz, kapanın yanındaki kola enerji gelecek ve ittiğinizde kapan aşağı inecektir. Az sonra duyacağınız kapanma sesinden sonra tekrar kapanı yukarı çekip içine bir bakın bakalım, ne yakaladınız...
Oyunun çözümü açısından tamamen gereksiz olan bu atraksiyondan sonra yukarı baktığınızda, artık çalışmayan (dışarıda kapadığımız kol sayesinde) vantilatörü ve havalandırma kanalını göreceksiniz. Kanalı kullanarak diğer ucuna vardığınızda kendinizi Ghen'in laboratuvarında (54) buluvereceksiniz. Burası Ghen'in deneylerini yaptığı mekan olmalı. Yere iner inmez karşınızda göreceğiniz masadaki günlük ise oyunun kaderini belirleyen cisimlerden biri... Sayfalarını karıştırırken, bir yerde yanyana göreceğiniz beş adet Riven sayısını mutlaka bir tarafa not alın. Zira, sayılar her yeni oyunda değişmekte... Adalarda dolaşırken gördüğünüz dönen dev yarım küreleri hatırlıyorsunuz değil mi? İşte bu sayılar, size beş adada bulunan bu beş küreden herhangi birinin içine giriş için gereken kodları vermekte...
Artık burada işimiz bitti. Laboratuvarın, yanında mavi düğme bulunan kapısından dışarı çıkın ve sağ taraftan devam edip tekrar Jeneratör Adası'na doğru ilerleyin. Yolun sonundaki yukarı kalkmış köprüyü indirmek için ise hemen sağ yanındaki kolu kullanın.

· **4. Jeneratör Adası**

Jeneratör binasından içeri girip soldan devam edin ve yolun bitimindeki (10) teker kolu çevirip yolu karşı tarafla (9) birleştirin. Geri dönüp bir önceki çıkıştan (13) dışarı çıkın. Önünüzde ilerlemenizi engelleyen boşluğu doldurmak için arkanızı dönüp girişin yanındaki düğmeye basın. Yolunuza devam edip köprünün sonuna dek (6) ilerleyin.
Önünüzdeki kapalı kapının açılması için yine yanındaki kolu kullanın. Göreceğiniz gibi, bu kapı oyunun başındaki beşgen odanın çıkışlarından birindeki açılmayan bronz kapı. Şimdilik odada yapacağımız bir şey yok. Geriye, jeneratör odasına dönüp (9) no'lu çıkışa kadar gelin ve yüzünüzü yine, beşgen odaya (7) giden köprüye dönün. Hemen sağınızdaki kolu kaldırdığınızda, köprü yükselerek jeneratörün üzerindeki bir bölgeye (11) beşgen oda üzerinden ulaşabilmenizi sağlayacak. Ancak, şimdilik bu bölgede de yapılacak bir şey olmadığından, jeneratörden ayrılıp Deney Adası'na (53) geri döneceğiz.

· **5. Deney Adası**

Adaya ulaşıp yola devam ettiğinizde, Gehn'in laboratuvarına (54) girip tam karşı taraftaki kapıdan tekrar çıkmanız gerekiyor. Bu kapı, Harita Adası'na giden teleferiğe açılıyor. Ancak, teleferiği çağıran mavi düğme laboratuvara girdiğimiz kapının hemen yanında bulunuyor. Teleferik adada değilse, düğmeye basarak adaya çağırabilirsiniz. Artık aşağı inip (55) teleferiğe binerek, Harita Adası'na doğru kısa bir gezintiye çıkabiliriz.

· **6. Harita Adası**

Adaya indiğinizde soldan inip arkanızdaki kapıdan (62) yola devam etmeniz gerekiyor. Platformun karşı tarafında da bir kapı göründüğünün farkındayım ama oraya sonra uğrayacağız. Merdivenlerden çıkıp yol boyunca dümdüz ilerleyin ve sarp kayalıkların hemen altında, önünüzde beliren yarıktan (61) içeri girin. Arkanızı döndüğünüzde, sol tarafta belli belirsiz göreceğiniz düğmeye basarak yukarı çıkın ve balkonun sonuna ilerleyerek aşağıya bakın. Karşınızda tüm Riven adalarının sembolik bir illüstrasyonu bulunmakta. Önünüzdeki panelin düğmelerine bastığınızda ise, ilgili ada kabararak coğrafi yükseltileri hakkında biraz fikir vermekte.
Herhangi bir adanın düğmesini basılı bırakıp arkanızı dönün ve yukarı çıktığınız asansörü geçerek arka taraftaki bölgeye ulaşın. Burada, tam önünüzde mantar biçimli bir oda göreceksiniz. Sağa ve sola doğru uzanan iskele yollar ise dönen kürelerden birine ve onun dürbününe ulaşıyor. Henüz bunlarla ilgili bir şey yapmanız gerekmiyor. Mantar odada ise, gerideki panelde işaretlediğiniz adanın daha ayrıntılı bir haritasıyla karşılaşacaksınız. Ada sembolünün üzerindeki küçük karelere bastığınızda ise, yine daha detaylı bir topografik şekillendirme gözünüzün önünde beliriveriyor. Tüm koordinatları tarayarak, adadaki yarım küreyi bulun ve hangi noktada bulunduğunu bir kenara not edin. Size tavsiyem, kareli bir kağıt kullanmanız ve bulunduğu kareyi işaretlemeniz. Bunu her ada için tekrarladıktan sonra, size ileride oldukça gerekli olacak bir koordinatlar grubu ortaya çıkacak.
Buradaki işinizi bitirdikten sonra, asansörü kullanarak geldiğiniz yoldan geri dönün ve adaya sizi ulaştıran teleferiğe binin. Teleferiği kendi ekseni etrafında çevirin ama kalkış komutu vermeyin. Teleferikten tekrar inidiğinizde platformun karşı tarafındaki kapıya ulaşmış olacaksınız. Burayı kullanarak içeri girin ve havuzun önüne dek (57) gelin. Sol taraftaki sarı çizgili kolu kullanarak asansörü çağırın ve ilginç bir yolculukla aşağıya inin. Dümdüz ilerlediğinizde, birden Ghen'in karşısına çıkacaksınız. Sizi gördüğünde oldukça şaşıracak ve soldaki yola kaçıp kaybolacak. Onu takip ederseniz (59), başka bir teleferikle kaçıp gittiğini göreceksiniz.
Geri dönüp, ilerlediğiniz yoldan devam edince suyun altındaki bir gözetleme koltuğuna (58) ulaşacaksınız. Koltuğa oturup sağdaki kolun üzerinde bulunan kırmızı düğmeye basın. Koltuk 180° dönerek sizi denizaltına çeviriyor. Solunuzdaki kolu indirip önünüze gelen ekrana baktığınızda, ekranın iki yanında iki tuşla karşılaşacaksınız. Soldaki tuş Catherine'in tutsak bulunduğu odayı göstermekte, sağdaki ise ekranın çevresindeki tutamaçlar yardımıyla su seviyesinden gölün etrafını taramakta. Buradaki görüntülerden birinde göreceğiniz hayvan şekli (balık) yine ileride işinize yarayacak ipuçlarından...
Diğer kolu indirdiğinizde karşınıza gelen ekranın çevresinde ise, değişik şekiller içeren düğmeler bulunuyor. Her bir şekil farklı renkteki bir lambayı yakıyor. Hangi şekle hangi rengin karşılık geldiğini not ederken, düğmelerden birinin çalışmadığını farkedeceksiniz. İşiniz bitince koltuğu yine kırmızı düğme yardımıyla terkedip geri dönün ve biraz önce Gehn'in kaçtığı teleferik odasına (59) girin. Mavi düğme ile teleferiği çağırıp binin ve Orman Adası'na geri dönmek üzere (29) yola çıkın.

7. Orman Adası

Teleferikten inince ilerleyerek asansöre (28) ulaşın. Kolu kullanarak şu an bulunduğunuz zemin kattan üstteki iki ayrı kata çıkabilirsiniz. Birinci kat, ormanda bulunan (27) balık benzeri bir heykelin ağzından girilerek de ulaşılan bir gizli geçide açılıyor. Farkettiğiniz gibi, aşağıdaki teleferiği çağıran mavi düğme de burada bulunuyor.
Heykelin ağzını açıp dışarı çıkmak isterseniz, soldaki kolu kullanmanız gerekiyor. Ancak, şimdilik gitmemiz gereken yer bir üst katta. Asansörün kolunu bir kez daha itip bir üst kata çıkın ve dönen kürenin (25) yanındaki yolu takip ederek silindirik bir yapıya (31) ulaşın. İçeri girip koltuğa oturun ve soldaki kolu çekerek yapının tepesine çıkın.
Buradan tüm köyü izleyebileceksiniz. Aşağı bakıp bu kez de sağdaki kolu çekin. Aşağıdaki platformun kapaklarının kapandığını göreceksiniz. Soldaki kolla yine koltuğu aşağı indirin ve yapıdan çıkıp geldiğiniz yoldan asansöre geri dönün.
Bir kat aşağı inerek, heykelin ağzını açıp dışarı (27) çıkın. Ağaç içindeki yol ayrımına (25) kadar gidip, ayrımdan sola doğru devam edin ve ormana giren tahta kapıya (22) ulaşın. Buradan yukarıda gördüğünüz toprağa saplı dev hançeri takip ederek tahta köprüye (35) ulaşın ve merdivenlerden sahile kadar inin. İnerken göreceğiniz garip deniz yaratıklarına, onları ürkütmeden yaklaşmak isterseniz her hareketinizle kaldıracakları kafalarını tekrar indirip hareketsiz kalmalarını bekleyin. Sahile inip sağdan, hayvanların yattıkları taşın arkasına baktığınızda ise dönerek hayvan sesi çıkaran tahta toplardan bir tana daha bulacaksınız. Bunu da çevirince arkasında başka bir Riven sayı sembolü görünecek.
Tekrar merdivenlerin bulunduğu yere çıkıp yola devam ettiğinizde göle ulaşacak (34) ve küçük bir havuzun önüne geleceksiniz. Havuzdaki diğer bir tahta top, size yine bir sayı sembolü ve ilişkili bir hayvan sesi hediye edecek. Havuzun sağ kenarındaki vanayı çevirirseniz, havuza su dolacak ve sesi çıkan hayvanın silüeti şeklini alacak.
Havuzun arkasındaki merdivenlerden inerek devam edin ve daha önce tören yerinden suya indirdiğiniz denizaltının önüne (40) gelin. Denizaltıya bindiğinizde teleferiğinkine benzer kontrollerle karşılaşacaksınız. Hemen önünüzdeki silindirin üzerindeki kol denizaltı kazanını kendi ekseninde çevirmeye, altta sağa sola oynayan kol kesişme noktalarında denizaltının gideceği yönü tespit etmeye ve sağdaki kol da kazana hareket vermeye yarıyor. Gördüğünüz gibi oldukça basit... Şimdi, kazanı kendi ekseninde bir kez çevirin ve ileri itin. Aşağıdaki kol sağda değilse sağa çekin ve bir kez daha hız verin. Böylece (33) no'lu istasyona ulaşmış oldunuz. Denizaltıdan çıkıp arkanızdaki merdivenlerden en tepedeki odaya ulaşın. Odaya girdiğinizde karşınızda beş kol göreceksiniz. Bunlar denizaltının uğradığı iskelelerin aktif olup olmadığını kontrol ediyor. Bütün iskelelerden karaya çıkabilmek için tüm kolları yukarı kaldırıp tekrar denizaltıya geri dönün.
Denizaltıyı yine döndürüp tam gaz ilerleyin. Makastan sola doğru devam edin ve dışarı çıkın. Arkanızda duran binaya girdiğinizde burasının bir okul olduğunu farkedeceksiniz. Duvarlarda Riven alfabesini simgeleyen şekiller asılı ama biz asıl ilgilendiren, girişin solunda kalan ve ucunda iki kukla adam asılı tahta bir oyuncak. Yanındaki halkayı çevirdiğinizde rulet gibi rastgele bir şekil gösteriyor ve ipte asılı adam, şeklin simgelediği sayı kadar aşağı iniyor. 1'den 20'ye dek olan sayıları bu şekilde öğrenebiliyorsunuz. Yine de daha büyük sayıları okuyabilmeniz için mantığını size anlatmaya çalışayım...
Şekil 2'de de gördüğünüz gibi 1'den 4'e kadar olan şekillerde bir sorun yok. 5 ve 5'in katları olan sayılar (5, 10, 15, 20); 1'den 4'e kadar olan sayılar döndürülerek elde ediliyor. Arta kalan sayılar ise, şeklin üzerine bindiriliyor. Örneğin; (3*5=15) olduğundan 3 sayısı 90° döndürülerek 15 sayısı elde edilmiş. 17 yazmak için ise (15+2), 2 sayısı 15 sayısını simgeleyen karenin üzerine eklenmiş, şekilde görüldüğü gibi... Birden fazla basamak için ise her basamak 25 ile çarpılarak bir alt basamağa eklenmekte. Örneğin, sayıların yanındaki iki basamaklı sayıda, soldan ilk basamak 9, ikincisi de 8 olduğuna göre sayı (9*25+8=) 233'e karşılık gelmekte... Sayıları okumasını öğrendiğinizde, artık Ghen'in kitabındaki beş sayının karşılığını bulabileceksiniz. Her oyunda sayılar değiştiğinden, ne olduklarını burada yazamıyorum, ama siz okuyucu kitlem zekisinizdir, hemen çözersiniz bu düğümü...
Okumayı söküp diplomayı aldığınızda, denizaltıya (38) geri dönün ve (42)'ye dek ilerleyin ve tekrar yüzeye çıkın. Arkanızı dönüp kafes biçimli alana girin ve ortasındaki tutamacı çekip tepeden aşağı inen ve sizi yukarı taşıyacak olan çubuğu izleyin. Binin binin, korkmayın, taşır sizi. Yukarı çıktığınızda, önünüzdeki hücrenin kapısını açmak için sağındaki butona basın ve hücreden (32) içeri girin. Yerdeki mazgalı kaldırıp, suya dokunduğunuzda ortaya bir kol çıkacak ve duvardaki gizli bir geçidi açacak. Geçitten girip karanlık tünelde ilerlediğinizde, tünelin sonunda deniz manzaralı bir mağara çıkışına (36) varacaksınız. Burada göreceğiniz lambaya dokunup yakarak, arkanızdaki tüneli aydınlatın ve ilerledikçe göreceğiniz diğer lambaları da yakarak tünelin başına kadar dönün. Tekrar geri dönüp ilerlerken, tünelin ortalarında, sağda bir kapı göreceksiniz. Açarak içeri girin ve Stonehenge benzeri, taşların yuvarlak bir hat boyunca dizildiği bir odaya (37) ulaşın.
Odadaki taşlardan bazılarını belli bir sırayla indirdiğinizde karşınızda bir geçit açılacak, ama sizi temin ederim, oyundaki en zor bilmecenin burası olduğu şüphe götürmez. Oyunda, daha önce duvarlarda görmüş olduğunuz dönen tahta toplar veya oyun sırasında bir şekilde karşılaşmış olduğunuz hayvan şekilleri bu taşlarla birebir ilişkili. Topun arka yüzünde görmüş olduğunuz sayı sıra numarasını, çevirince çıkan ses ise indireceğiniz taşı simgeliyor. Hatırlayamayanlar için işte çözüm... Şekil 3'te görünen sembollere sırasıyla bastığınızda, zort diye geçiveriyorsunuz şifreyi (kolay para)...

8. Topağacı

Karşınızda açılan kapak, mekanlar arası yolculuk yapmanızı sağlayan bir kitabı ortaya çıkarıyor. Kitabın üzerindeki resme bastığınızda ise, CD'nin kapağına da malzeme olan, gölün ortasına kurulmuş bir ağaç-köyün önünde beliriveriyorsunuz. Burada yapabileceğiniz bir şey yok, manzarayı seyretmekten başka. Geriye dönüp, buradaki kitaba ilerlediğinizde, birden arkanızda beliren yerliler size ok atıp bayıltıyor ve bir ara gözünüzü araladığınızda sizi göldeki topağacı köye götürdüklerini gördüğünüzü hayal meyal hatırlıyorsunuz.
Gözünüzü biraz sonra, bir hücrede açacaksınız. Hücre içinde dolaşırken, bir ara kapı açılacak ve içeri giren yerli kadın size, oyunun başında çaldırdığınız kitabı Catherine'in günlüğüyle birlikte geri verecek. Masanın üzerinden kitapları alın ama

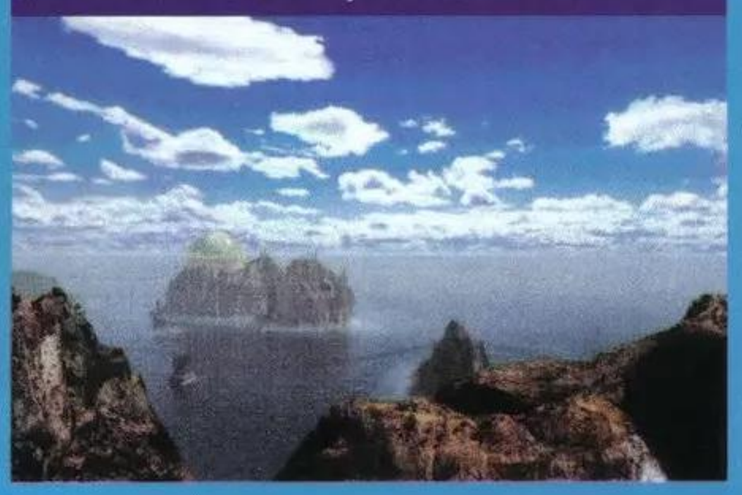
Şekil 2

- Lo Cemşüt, niye geldih bu ıssız adalara yov? Mecbur muyduh gendi başumuza gelmeye. Yollayaydıh bizim Haydar abiyi, gurtarıp geleydi yingemizi...
- La bi sus, şinci depecem ha. Zabahtan beri gonuşuyon tepemde. Şu harütayu cıkart da bi inceleyek, şo merdüvenleğden mi dırmanacahtuk?

- Cemşüt, ben gaşınıyom fecü halde. Zoktun bizi o gazanın içüne. Neymüş, denüzün altundan gidecehmişüz. Aha, bitlendük işte...
- Yav Mahmut, sen beş dakka gonuşmadan duramıyon mu? Zaten, bu makinayla başum dertte... Bu golu indirince mi göprü galkıyodu acep?
- Yoh yav, aha bu daşa vuracahtın... Aaah, elümü kaptu bu gapan, gurtar beni bu deyuzdan...

- Mahmut, fenerü yah da önümüzü göreh. Gapgara tünel, bi poh görünmüyo.
- Fener sendeydü ya lo. Hani, tirende saa vermüştüm de göt cebine sohtuydun...
- Tiren deel o cahal, tiliferük. Hem fenerü de baa vermedün, çuvalın dibine attun.
- Hankı çuval lo?
- Yuh saa, çuvalı da mu gaybettün?

- Cemşüt lo, ben yoruldum. Hele gel oturah şu daşun üstünde biraz.
- Vışş, bu daş gıpraşıyo la, deprem neyin oluyo herhal...
- Galk la galk, tosbağnın üstüne oturmuşuh. Herakat etti biz çömelince depesine...
- Ula, gosgoca adada bula bula bu tosbağyı mı buldun la oturacah? De yürü hadin.

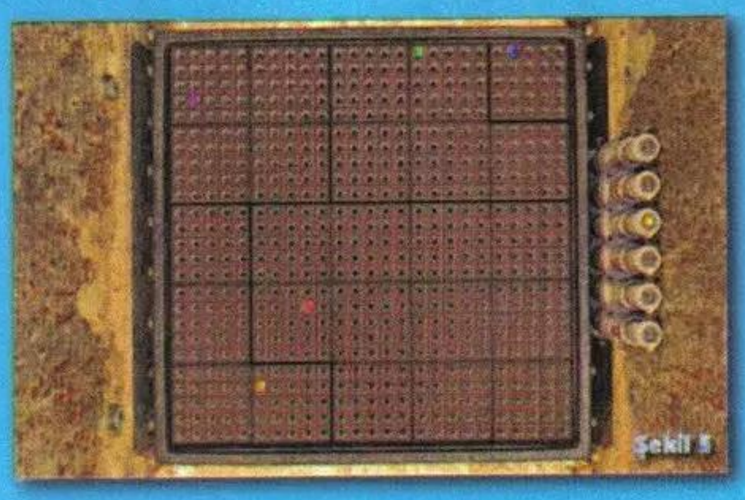


boyut atlatan kitabı hemen kullanmayın. Zira kitabın içine hapsolarak oyunun bitmesine neden olabilirsiniz. Aldığınız diğer küçük kitapta yani Catherine'in günlüğünde ise, oyunun başında rastladığınız teleskop benzeri cihazın altındaki kapağı açan beş rakamlı şifreyi bulacaksınız. Hemen heyecanlanmayın, teleskobu çalıştırmanız da size bir yarar sağlamayacak, aksine oyunun bitmesine neden olacak.

Hücrenin içinde biraz daha sütçü beygiri gibi dolandıktan sonra, ya da kitabı aldıktan hemen sonra yerli, hücrenize geri dönecek ve sizi 'Stonehenge'e (37) döndürecek kitabı getirecek. Bunu kullanarak (37)'ye geri dönün. Şimdi yapmanız gereken şey, Jeneratör Adası'nda bulunan oyunun en başındaki beşgen odaya (4) ulaşmak. Bu noktada, engin harita bilginize sığınmaktan başka çarem yok. Zira geri dönüş yolu oldukça uzun ama zor değil. Önce geri dönüp yuvarlak kapısından girdiğiniz hücreye (32) geri gidin. Hücreye tekrar girebilmek için kayan duvarın arkasındaki kolu kullanın. Hücre dışına çıktığınızda sağa dönün ve merdivenlerin sonundan (43) köyün kazıklı yoluna inen demir merdiveni aşağı indirin. Aşağı indikten sonra arkanızı dönüp dümdüz ilerleyin. Yolun hep sağını kullanarak, yanında dev hançer saplı tahta köprüye (22) ulaşın. Köprünün sonunda sahile doğru inen dik merdivenleri kullanarak, ilk ayrımdan sola sapın ve mağaranın içinden inerek teleferiğe (19) ulaşın. Jeneratör Adası'na vardıktan sonra, sütunlu oda (17) girişinin solundaki, sütunların arkasındaki gizli kapıyı kullanarak ilerleyin ve tünelin sonundaki dev köprüden karşıya geçin.

· **9. Jeneratör Adası**

Şu anda beşgen odayı döndüren düğmenin olduğu eşikte bulunuyorsunuz. Eğer açık değilse, odayı döndürerek (7)'ye doğru giden geçidin açılmasını sağlayın. Daha önce (9'daki kolu kullanarak) basamakları yükseltmiş olduğunuzdan, yukarı çıkan bir merdiven göreceksiniz. Böylece dev jeneratörün çatısına (11) çıkabilirsiniz. Tepedeki koridorda ilerlediğinizde, karşınıza mermer bir tabla çıkacak. Sağ yanda gördüğünüz renkli topları tabla üzerine, doğru noktalara yerleştirmeniz gerekiyor. Renkli toplar, adalardaki dönen dev küreleri temsil ediyor ve koordinatları Harita Adası'nda not ettiğiniz, karelerdeki küre yerlerinden, renkleri ise her küreyi gören dürbünlerde gözlediğiniz şekillere karşılık gelen renklerden çıkarabiliyorsunuz. Hangi şekil hangi renkle ilişkili derseniz, Harita Odası'nın derinliklerindeki gözetleme koltuğunu (58) hatırlayın. Yine de Şekil 5'i kullanarak doğru yerleri tespit edebilirsiniz. Şirketimizin bu dev kıyağını da yabana atmayın...



Şekil 5

Topları doğru yerlere yerleştirdikten sonra, geri dönüp arkanızdaki kolu aşağı indirin ve ortaya çıkan beyaz düğmeye basın. Pres aşağı indiğinde basınçlı bir ses çıkartırsa, bilin ki topları doğru yerleştirdiniz ve dönen dev kürelerin içini açmak için gereken enerjiyi sağladınız. Artık beşgen odaya geri dönün ve odayı üç kez daha döndürerek (6) no'lu çıkışı açın. Buradan geçip yolun sonundan (13) tekrar jeneratör binasına girin. Sola dönüp dümdüz ilerleyin ve yolun sonundan tekrar bina dışına çıkın. İlerlemeye devam edin ve tekrar (13) noktasına alttan ulaşın. Mağaraya giren kapının hemen sağındaki düğmeye basarak asansörle aşağı inin ve dümdüz gidip dönen dev küreye (15) ulaşın.

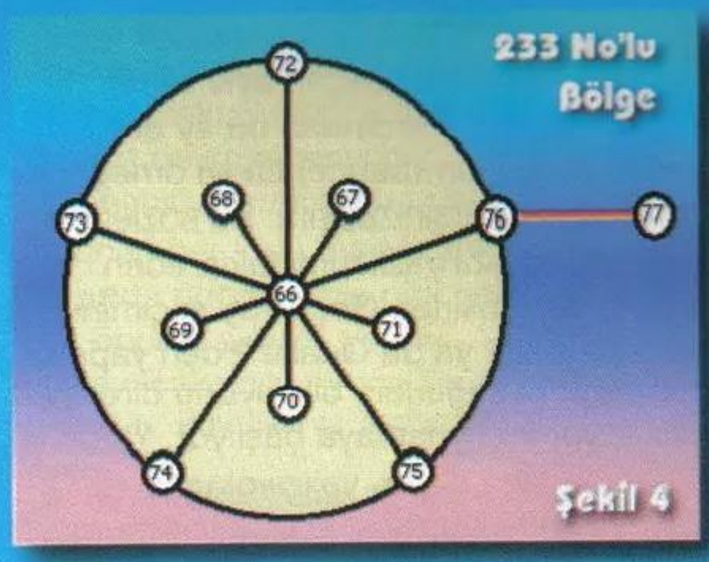
Küreleri nasıl açacağınıza gelince... Gazoz açacağıyla değil tabi, her kürenin bir gözetleyici dürbünü var. Buradan bakarak, kürenin yüzeyindeki şekillerin nasıl olup da sinemanın atası Lumiere kardeşlere ilham verdiğini farkedeceksiniz. Şekiller hızla değişirken, sadece tek bir şeklin farklı renkte geçtiğini görmeli ve o şekil geçmeden hemen önce dürbünün tepesindeki düğmeye basmalısınız. Bunu becerdiğinizde, küre yavaşça duracak ve bir kilit mekanizması ortaya çıkacak. Eğer gerekirse, diğer küreleri de benzer yöntemle açabiliyorsunuz. Yalnız, size ufak bir hatırlatmada bulunayım. Harita Adası'ndaki kürenin dürbünü yamulmuş olduğundan bu küreyi "Gücü" kullanarak açacaksınız (Gücü kullanmasını bilmeyenler: oturun da biraz Star Wars izleyin). Bir de, Deney Adası'nda, fare kapanının bulunduğu bölgedeki küre (51) var, bunun dürbününe de kürenin bulunduğu odaya giren kapının kapatılmasıyla ortaya çıkan gizli bir geçitten ulaşılıyor. Oraya varırsanız bunu hatırlayın...

Kürenin ortasına geldiğimizde, camlı bölmenin arkasındaki kitaba ulaşmak için, Ghen'in kitabından aldığınız beş sayıdan oluşan şifreyi kullanmanız gerekiyor. Kayan çubukları şifredeki sayılara göre dizip alttaki butona bastığınızda küre tekrar kapanıyor ve böylece kitaba ulaşabiliyorsunuz. Kitap sizi 233 no'lu bölgeye, Ghen'in saklandığı adaya taşıyor.

· **10. 233 No'lu Bölge**

233 no'lu bölge, daha doğrusu oda, Şekil 4'te gördüğünüz haritadan müteşekkil. Buraya ışınlandığınızda, odanın tam ortasındaki bir kafeste (66) buluveriyorsunuz kendinizi. Bir buton görene dek (75) etrafınızda dönün ve butona basın. Bu, Ghen'i odaya çağıracak ve sizi gördüğünde oldukça uzun bir konuşma yapacak. Hapseden kitabın sizde olduğunu farkettiğinde, onu alıp kullanmaya teşebbüs edecek ama şüphelenip önce sizin denemenizi isteyecek. Bu anda kitaba dokunarak içine girin, Ghen biraz sonra sizi takip edecek ve kitaba dokunacak. Atrus'un size vermiş olduğu kitabı okuduysanız, hapseden kitabın yalnızca tek bir kişiyi barındırabildiğini öğrenmişsinizdir. Dolayısıyla, Ghen sizi takip ettiğinde, sizin serbest kalmanızı sağlayacak. Artık odada rahatça dolaşabilirsiniz.

Odada göreceğiniz kazan gibi bir cihaz (72) taşıyıcı kitaplara güç aktarımını sağlıyor. Üzerindeki kolu



Şekil 4

çektiğinizde kazan çalışıyor ve altındaki lamba kırmızıya dönüyor. Odada bundan başka Ghen'in çalışma masası (73) ve açılmayan bir kapı (74) var. (75)'deki kol ortadaki kafesin parmaklıklarını inidiriyor. Böylece kafeslerde duran kitaplara bakabiliyorsunuz. Ghen'in yatak odasına (77) ise, aşağı inen merdivenler (76) sayesinde ulaşılıyor. Ghen'in yatağının yanında bulunan komidinin üzerindeki saat ise oldukça ilginç. Açmak için dokunduğunuzda çıkan zil ve kilit seslerini bir kenara not edin, zira biraz sonra kullanacağız. Bu sesler de, yine her oyunda değişiyor.

Artık yukarı çıkıp kapağında tek karelik ada işareti bulunan kitabı (69) kullanabiliriz.

· **11. Tutsak Adası**

Artık yavaş yavaş oyunun sonlarına yaklaşıyoruz, biraz daha sabredin. İşte Catherine'in tutsak edildiği adaya (78) ulaştınız. Kürenin dışına çıkmak için kitabın durduğu haznenin hemen sağında, yerde duran butonu kullanın. Dışarı çıktığınızda, binanın içindeki asansöre ulaşana dek ilerleyin. Asansörün arkasındaki üçlü kilidi, Ghen'in odasındaki saatte duyduğunuz sesleri çıkararak kullanırsanız, asansör yukarı çıkacak ve Catherine'i kurtararak birlikte aşağı ineceksiniz. Catherine sizi takdir ettikten sonra sizden hapseden kitabı alıp, sizin oyunun başındaki teleskoba (2) dönmenizi ve altındaki kapağı kullanarak yarığı açmanızı isteyecek. Bunları söyledikten sonra da koşarak uzaklaşacak ve dönen küreye girip kaybolacak. Siz de kendisini takip ederek, küreye girin ve kitabı kullanıp Ghen'in odasına (66) geri dönün. Buradaki kitaplardan da beş kareli ada simgesi bulunanı (70) kullanarak Jeneratör Adası'ndaki küreye (15) atlayın.

· **12. Jeneratör Adası**

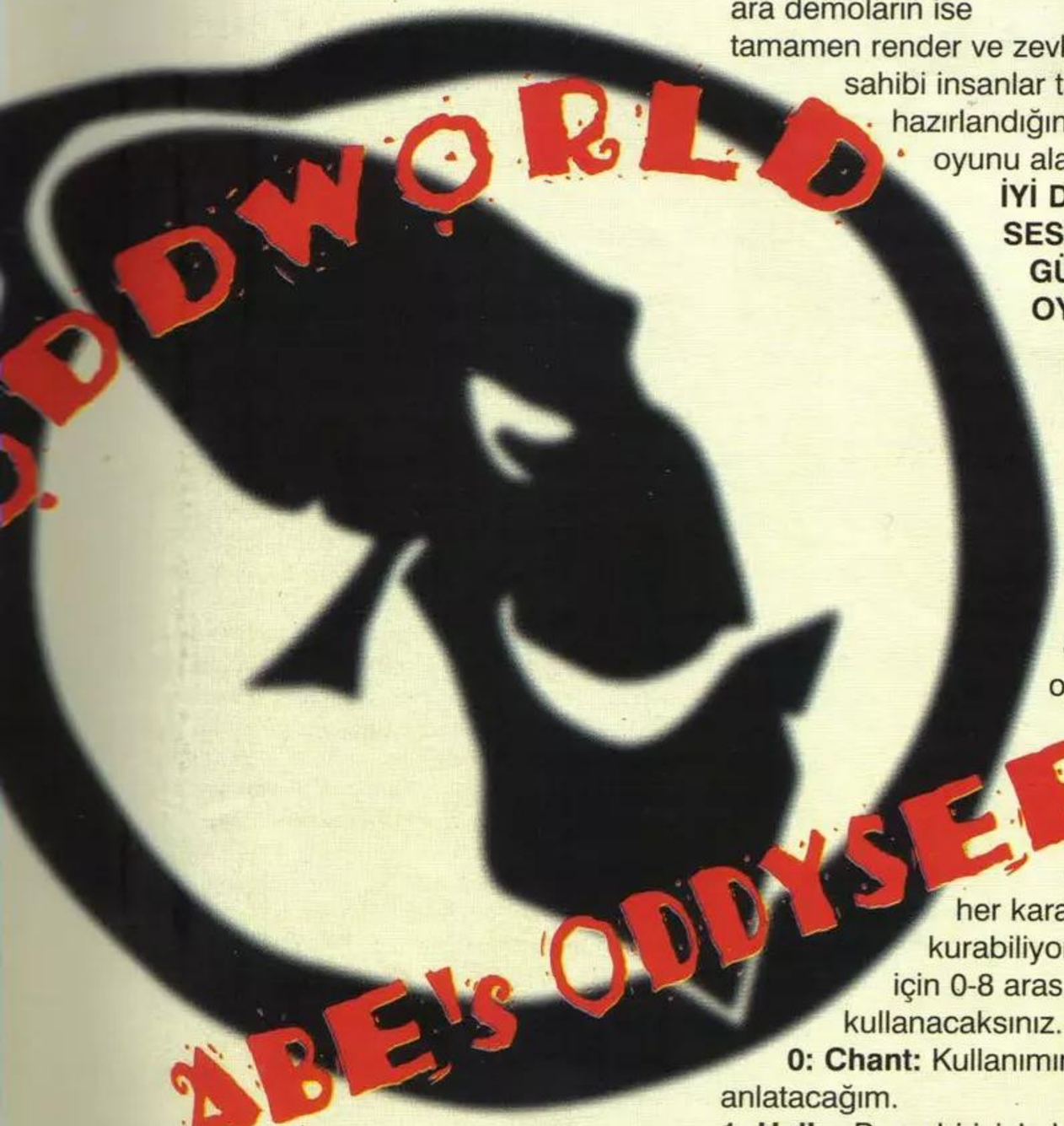
Kitabın yanında, yerde duran düğmeye yine basarak kürenin açılmasını sağlayın ve dışarı çıkın. Beşgen odaya ve ötesinde başladığımız noktaya ulaşmak için ise şu yolu takip edin. Yol boyunca ilerleyin ve dipteki asansörü kullanıp yukarı (13) tırmanın. Yönünüzü köprü patikaya doğru çevirip ilerleyin ve jeneratör binasına girip (9) no'lu çıkışın önünde durun. Dışarıdaki köprü kaldırılmışsa, kapının yanındaki kolu kullanarak köprüyü indirin ve (7) no'lu giriş üzerinden beşgen odaya geçin. Diğer kapıdan (3) dışarı çıktığınızda sağa sapın ve teleskoba (2) ulaşın.

Teleskobu tutan ayağın sol tarafına baktığınızda teleskobun fazla ilerlemesini engelleyen bir destek göreceksiniz. Desteği yukarı kaldırın ve aşağıdaki kapağı, Catherine'in günlüğünde bulduğunuz beş rakamlı şifredeki rakamları sırayla girdikten sonra kaldırarak açın. Şimdi teleskobun sağ tarafına baktığınızda bir kol ve bir düğme göreceksiniz. Kolu iterek aşağı çevirin ve butona basmaya başlayın. Teleskop alttaki lomboza dayandığında, gözünüzü dayarsanız sonsuz uzay boşluğunun oratsında kara bir havuz gibi yayılan deliği farkedebilirsiniz. Şimdi butona son bir kez daha basın ve camı çatlatın.

Oluşan yarıktan uçan teleskobun ardından olanları sizin gözlerinize ve Riven'in mistik sanallığından süzülen içiçe geçmiş gerçekleri özümseme yetisine sahip hayal gücünüze bırakıyorum. Hayalin ardındaki gerçeği ve gerçeğin ardındaki hayali orada bulacaksınız. Sonsuzluğun içinde korkularınızı bastırarak yolalın. Korkmayın ve hatırlayın: "Korku akıl katilidir"...

Ahmet "Jedi" Ergen

Yepyeni bir oyunla beraber tekrar merhaba. Geçen ayki iki hit oyunun ardından bu ay da türünün (bence) en iyi örneği bir oyunla tekrar karşınızdayım. Bu sözlerimin abartı olmadığını yazılarımı takip eden arkadaşlar iyi bilirler. Geçen ay seçimini Tomb Raider 2 ya da Quake 2'den yapan arkadaşlar ve diğerleri, bu oyunu direk gidip alıyor ve oynamaya başlıyor. Yok, pardon sadece alıyor, yazıyı okuyor ve sonra yanına yiyecek içecek ve bilimum ihtiyaçlarını da alıp (buna lazımlık da dahil) oyunu oynamaya başlıyor.



BU KADAR ABARTTIĞINA DEĞER Bİ OYUN MU? ANLAT BİRAZ DA BİLELİM...

Oyunun konusu klasik dünyayı kurtaran adamın bir parça değişik bir versiyonu. Kahramanımız Abe, bir mudokon olarak diğer mudokonlar gibi bir köle ve Rupture Farms'da çalışıyor. Bir gün temizlik işinden dönerkene, herkesin çok merak ettiği enfes bir tada sahip olan yeni yemeğin ne olduğunu konuşan patronunun sözlerine kulak misafiri oluyor. Bu yeni ve enfes yemeğin ismi "Mudokon Dolması". Kendisini oyup dolma yapacaklarını anlayan "zeki" kahramanımız tabanları yağlamakta gecikmemesi gerektiğini anlıyor. Eh tabii onu farkeden patronu da onu kovuyor ve peşine adamlarını takıyor(hö?). Yani kısaca oyunda kaçmazsa dolma olacak ebleh görünümlü bir kahramanı canlandırıyoruz. Ne kadar eğlenceli di mi?

HAYDAA... İKİ SAATTİR ABARTTIĞIN OYUN BU MUYDU YANİ???

Evet buydu. Yani oyunun konusu biraz değişik bir av senaryosu. Ama oyunda sadece kaçmadığınızı sanırım söylememe gerek yok. Kahramanımızın öncelikli görevi de zaten kaçmak değil, kaçırmak ve ırkını "dolma" olmaktan kurtarmak. Oyunda hareketler son derece kaliteli animasyonlarla canlandırılmış. Şu ana kadar çıkmış en kaliteli platform oyununa taş çıkaracak grafikler, 640*480 ve 65536 renkte hazırlanmış. Silicon Graphics destekli grafik tasarım ekibi, açıkçası elinden geleni ardına komamış. Üç safhalı paralax kaydırma (eski amigacılar çok iyi bilir bu tür scroll efektlerini) ise tek kelime ile mükemmel. Üç boyutla iki boyut karışım grafikleri oyunun artılarından sadece biri. Ses efektlerinin stereo ve çok kaliteli olduğunu, ara demoların ise tamamen render ve zevk sahibi insanlar tarafından hazırlandığını falan zaten oyunu alanlar gördüler.

İYİ DE GRAFİKLERİ SESLERİ DEMOLARI GÜZEL OLMAYAN OYUN YOK ARTIK, SEN OYUNUN İÇERİĞİNDEN HABER VER...

Oyunda demin de dediğim gibi ana amaç kaçmak değil kaçırmak. Bunun için öncelikle size oyunun A.L.I.V.E adını taşıyan yapay zeka sisteminden bahse-deyim. Oyunda her karakterle iletişim kurabiliyorsunuz. Bunun için 0-8 arası rakamları kullanacaksınız. Bunlardan:

0: Chant: Kullanımını ileride anlatacağım.

1: Hello: Bunu birisiyle karşılaşınca selam vermek için kullanın. Ayrıca çalışan işçileri de bununla ayaklandırabilirsiniz.

2: Follow me: Beni izle demek ve diğer modokonları bununla yönlendirebilirsiniz. Ayrıca hayvanınızı (elum) da bununla yönlendirebilirsiniz.

3: Wait: Durup sizi beklesin diye. Tabii bu ve bunun gibi yönlendirme komutları hep "Hello" dedikten sonra kullanılıyor. Eğer selam vermezseniz yaratıklar sizi kâle almıyorlar.

4: Angry: Kızgın olduğunuzda kullanın. Azarlamak falan gibi.

5: Laugh: Gülmek için bunu kullanının.

6-8: Islık çalmak için: Bunu ileride daha iyi anlayacaksınız.

7: Fart: Komik di mi?

İşte bunları kullanarak çevrenizdeki karakterleri yönetiyorsunuz. Bir mudokonu kurtarmak için yapmanız gerekenler: Önce selam verin (1.hello), sonra ona sizi izlemesini söyleyin (2.follow me). O size OK dedikten sonra onu kuşlardan oluşan daireye götürün. Bu daireler iki çeşit:
1-Sadece sizi bir yere ışınlamaya yarayan portallar.

2-Sadece mudokonları kurtaran portallar. Kuşları portal haline getirmek için chant tuşunu kullanın (0.Chant). Eğer mudokon portalı ise mudokon zaten koşarak içine atlayacaktır. Yok eğer size aitse onlar girmezler zaten. Çevrede mudokon yoksa size ait portallar açık kalır, diğerleri yok olur. İşte mudokonlar portala girince onları kurtarmış oluyorsunuz.

Oyunda kullanılan tuşlar ve hareketler:

Ok tuşları: O yönde hareket etmek.

Space: Atlama

Shift+yön+space: Koşarak atlama.

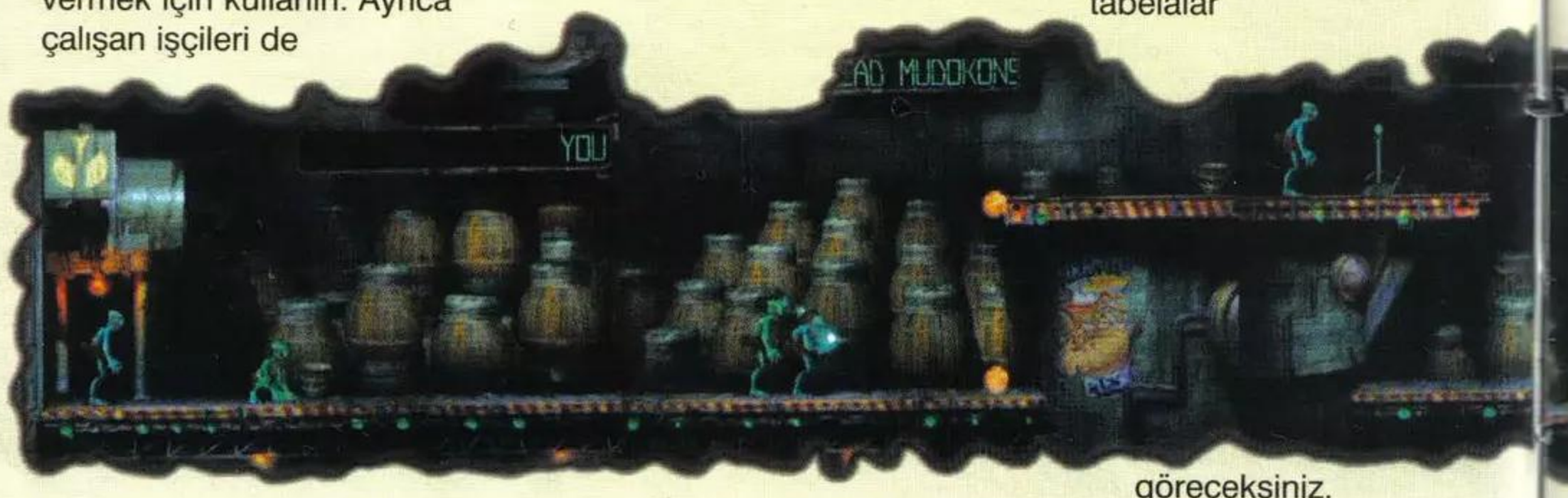
Z+yön: Elinizdeki nesneyi fırlatma.

Alt+Yön: O yönde sessiz adım atma. Bununla uyuyan muhafızların yanından sessizce geçebilirsiniz. Ayrıca oyundaki gölgelere girerseniz bu muhafızlar sizi göremezler.

Ctrl: Kullanma tuşu. Bununla kolları indirebilir, makinalardan bomba alabilir ve bunun gibi pek çok aksiyonu gerçekleştirebilirsiniz.

X: Aşağı ok tuşunu kullanamadığınız yerlerde eğilmek için. Eğilmiş vaziyetteyken yön tuşlarıyla yuvarlanabilirsiniz.

Oyunun başında size sürekli yol gösteren tabelalar



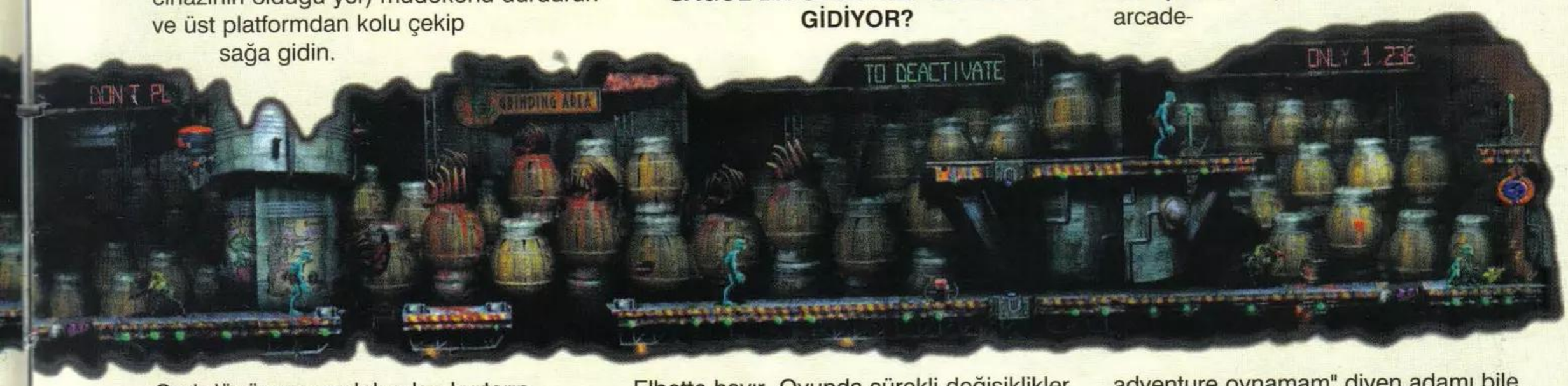
göreceksiniz. Bunları takip ederseniz(son derece sade bir İngilizce ile yazılmış) oyunda kolaylıkla ilerleyebilirsiniz. Başlarda tek amacınız **Rupture Farms**'dan kaçmak. Bunun için aşağıdaki çözüme bakın. Ama son derece kolay olduğunu söylemek istiyorum.

Escape From Rupture Farms:

Koşarak sağa gidin ve sonraki ekranda space ile zıplayarak üstteki platforma tutunup kendinizi yukarı çekin. Bir sonraki ekrana devam edin. Kapıdan girip tekrar yolunuza devam edin. Tekrar kapıya, sağa ve kapıya girin. Muhafız size ateş etmeden sağa girin. Yukarıdan periyodik olarak düşen kütlelere dikkat ederek karşıya atlayın. Bir daha atlayıp bu ekranı da geçin. ALT Tuşu ile yavaşça yürüyün ve sağdan alt kata inin. Tekrar sessizce yürüyüp muhafızı uyandırmadan kolu

çekin ve yine sessizce dışarı çıkın. Üst kata ve oradan sola gidin. Muhafızı ele geçirme vakti geldi. Chant tuşuna (0) basılı tutarak muhafızı ele geçirin. Ele geçirince artık sizin istediğiniz yere giden muhafızı iki sağ ekrana götürün. Oradaki muhafızı Z tuşu ile öldürün ve tekrar Chant

ederek kendinizi patlatın. Kontrol tekrar normale döndü. İki mudokondan önce birini alın ve asansöre götürün. Ona beklemesini söyleyin. Sonra diğerini de alıp asansörle aşağı inin. Kuşları chant edin ve mudokonları kurtarın. Daha sonra kapıdan girin ve mudokonla sağa devam edin. İki mudokonu da kurtarınca yukarıdan devam edin. Muhafızı aşağı düşürünce sağa devam edin. Karşıya geçin ve ilerleyin. Bombayı durdurmanız gerek. Bombaya sadece yeşilken basarsanız durur. Doğru bir zamanlamayla yere çökün, yanında CTRL'a basın ve bombayı durdurun. Yukarı ve sağa gidin. Muhafızları ayaklandırınca tekini delikten düşürün(kolu çekip) diğerini de chant edip patlatın. Daha sonra karşıya geçip kolu çekin ve mudokonla beraber sola gidin. Mudokonları kurtarın. Sağa ve oradan üst platforma gidin ve bir sonraki ekrana geçin. Sonra arkaplandaki muhafızı chant ederek yok edin. Sağa devam edin. Mudokonu da yanınızda götürün. Bir sonraki ekranda (mudokon ezmesi imalat cihazının olduğu yer) mudokonu durdurun ve üst platformdan kolu çekip sağa gidin.



Geri dönün ve mudokonları kurtarın. Sonra tekrar sağa gidip muhafızı chant edin. Muhafızla sağa devam edin. Karşınıza bir muhafız çıkacak. Onu halledin ve kendinizi patlatın(chant). Daha sonra kapıya kadar Abe ile gidin. Kapıdan girin ve oyunu save edin. Hazır sırası gelmişken oyunun save sisteminden bahsedeyim. Oyun kendi kendine save ettiği gibi sizin de save etmenize izin veriyor. Yeni bir bölgeye girince ekranda sizin olduğunuz yerde havaya doğru bir dörtgen yükseliyor. İşte bu size yeni bir bölgeye girdiğinizin işareti. İşte bu işareti görünce save edebilirsiniz. Oyun sırasında save etmek için ESC' e basın ve gelen menüden save seçeneğini seçin. Ekranın altında ise o ekranın numarası yazıyor. Oyunla ilgili sorularınızı gönderirken (şayet olursa) bana bu numaraları da verirseniz cevap vermem o kadar kolay olur. Neyse save işi de bittiğine göre tekrar yukarı dönün. Sağa devam edin. Ezme makinasını doğru zamanlamayla geçince diğerini daha rahat geçiyorsunuz. Bir sonraki ekranda gölgede bir mudokon var. Onu biraz sağa diğer mudokonu da sola alıp kendinizi ilk refleks oyununa hazırlayın. Koşarak sağa gidin ve ekran değişir değişmez sola koşun. Kolun tam yanında durun ve muhafız ekrana girer girmez kolu çekin. Muhafız ezilerek can verecek. Ve tabi sıra kalan (kalan diyorum çünkü iki mudokonu kendimize koruma olarak kullandık) mudokon(ları) da alarak sağa gidin ve kuşları chant ederek mudokonları kurtarın. Evet şimdi geri dönüp kapıya girin. Aşağı inince tekrar save edin. Koşarak sola gidin. Hiç durmadan ekranı geçin ve save edin. Şimdi rahat bir nefes alabilirsiniz çünkü Rupture Farms'dan çıkmanız artık an meselesi. Sol taraftaki makinadan bomba alın ve en üste kadar çıkın. Daha sonra diz çöküp sağa dönün. İyi bir hedeflemeyle muhafızı patlatın (bir alt ekrandakini) ve tekrar bir bomba almak için aşağı inin. Tekrar yukarı çıkın ve bu sefer mayınları patlatın. Mayınların olduğu yere inin ve bir alt kata inip soldan çıkın. İşte ilk bölüm bitti...

İYİ GÜZEL HOŞ BİR MACERAYDI. SAĞOL DA OYUN HEP BÖYLE Mİ GİDİYOR?

Elbette hayır. Oyunda sürekli değişiklikler olacak. Örneğin elum adında bir yaratığa sahip olacaksınız, Abe yeni güçler kazanacak, ölecek ve başka bir yerde tekrar gerçek görevinizin başına dönüp SEÇİLMİŞ bir Mudokon olmanın bedelini ödeyeceksiniz. Oyunda gezecek yer çok. Diğer mudokonları kurtarmak ise tamamen opsiyonel. Hatta bazı mudokonları kurtarmak o kadar zor ki sadece kendini oyuna ispat etmeye çalışacak bir kısım oyun delisini tatmin etmek için konmuş diyebilirim. Oyunda zamanla ortaya çıkan yeni düşmanlar (köpekler, yarasalar, arılar, vs.) oyunda sürekliliği korumak amacıyla konmuş. Ayrıca yukarıda da bahsettiğim gibi Abe yeni güçler kazanıyor. Bunlardan en önemlisi de ruh dalgası yayma yeteneği. Bu dalgayı ileride bazı mudokonlarla konuşunca ve onların dediğini tekrar edince (işte ıslıklar ve "fart" burada devreye giriyor) kazanabiliyorsunuz. Bununla o ekranda bulunan her türlü mayını yok edebilirsiniz. Şu anda önemsizmiş gibi gelse de ileride çok önemli olduğu yerlere rastlayacaksınız. Ayrıca ilerde karşınıza paneller, kuyular ve asılacak halkalar da çıkacak. Hepsinin kullanımı son derece kolay. Bu saydıklarıma sadece yukarı ok tuşuna basarak ulaşabiliyorsunuz.

PEKİ ANLADIK, SEN BU OYUNU BİZE ALDIRACAKSIN AMA BARİ Bİ KRİTİK YAP DA YAZIYI TOPARLAYIP GİT... HEM DAHA OYUN OYNAYACAĞIZ...

Evet artık oyun hakkında söylenecek çok az şey kaldı. Öncelikle grafikleri son derece güzel, demolar ile pekiştirilmiş bir oyun olan OddWorld: Abe's Oddysee benden tam puan aldı. Sürükleyici olması, yüksek oynanabilirliği ve yaklaşık 25-30 saatlik oyun süresi ile (az gibi gelse de tam çözüm elinizde olsa ve al 30 saat oyna deseler biraz zor oynarsınız) de en "ben platform oynamam,ben arcade-adventure oynamam" diyen adamı bile kendine bağlayacak bir oyun. Şu sıralar şayet Tomb Raider 2 ve/ya Quake 2 gibi zaten birincileri ile kendini ispat etmiş oyunları da aldıysanız, bu oyunla serinizi tamamlayabilir ve Şubat tatilinde oynayacak oyun bulmakta zorlanmazsınız. Bu oyunu her oyunsevere "ilaç" niyetine tavsiye ediyorum. Bir dahaki oyuna kadar GAMESHOW' da kalın, hoşçakalın...

☒Burak "EvilOne" Bayburtlu
mailto: burakb@gsmnet.com

Diyorlar ki bazen, gözlerinden deliler doluşmuş, bakıyor...(*), yok böyle başlamayacaktım, şöyle olacaktı: Diyorlar ki ne güzel, işin gücün oyunlarla, hele oyun açıklamak ne zevklidir. Valla Mert, kıskanıyorum seni, diyorlar (Efes'in maçı başladı, birazdan gelirim)! Ben de, bakın bir işi yaklaşık 30 küsür aydır düzenli olarak yapıyorsanız birşeyler monotonlaşmaya, elinizde olmadan görev duygusu ile anlamsızlaşmaya ve dışardan gözüktüğü kadar zevk vermemeye başlar diyemiyorum. Neden diyemiyorum başka bir yazımın girişi olur, diyemediğim, dışardan bana insanlar sadece yaptığınız işin zevkli kısımlarını görürler; amlansızlıkları, acıları, zorlukları size kalır ve siz de bunları herkese kolay kolay anlatamazsınız.

Anlamadıysanız, itiraf etmeye çalıştığım GameShow'un ilk sayılarındaki oyun açıklamalarımdaki heyecanımı kaybettiğim! Gameshow eski amatör ruhunu kaybetti diyenlere ithaf olunur! Yalnız bu kaçınılmaz değil mi? Çözüm ne? Gelin bunları beraber düşünelim, sonra tatışalım. İtiraf etmeye çalıştığım, son aylarda yazdığım birçok oyunu görev amaçlı yazdığım. Peki niye bunları bu ay açık sözlülükle yazıyorsun diye sorabilirsiniz.

Yazıyorum çünkü Sub Culture ile fark ettim tüm bunları. Eğer Sub Culture, oyun oynamaktan aslında ne kadar zevk aldığımı, bilgisayarın başından saatlerce kalkmadan oyun oynayabileceğimi, bu yüzden GameShow gibi bir işe giriştiğimizi hatırlatmasaydı, ben de tüm bunları düşünmeyecek ve sizle de paylaşmayacaktım (telefon çaldı, bir iki dakika müsade edin).

Sub Culture beni bu kadar etkiledi diye hemen havaya girip bilgisayarcınıza koşup "Hemen Sub Culture ver bana, kaç liraysa kaç lira" demeyin tabi. Önce bir yazımı okuyun.

-Çok beğendim ben Sub Culture'ı?

-Valla mı, ama hala yazmadın yazını...

-Olm, bırak yazıyı ben uzun zamandır bir oyuna bu kadar bulaşmamıştım, acaip güzel bir oyun diyorum sen ne diyorsun!

-Senin şu dalgıçlık muhabbettlerin yüzünden mi beğendin oyunu?

-Evet o da var ama asıl beni etkileyen oyunun sürükleyici olması, hem ticaret, hem denizaltı ile savaşabiliyor olman, yani değişik açıları olması güzel.

-Hö?

-Elite'a benziyor mesela

-Sen Elite oynadın mı ki?

-Yahu, bak yine konuyu nereye getiriyon, kapıştıracan beni okuyucularla oynamadım ama Oz anlattı biraz. Hem burda oynanırken seyretmiştim.

-Demek o oyunu yapan adamın yüz milyonlar dolarlar kazandığını bilmiyorsun.

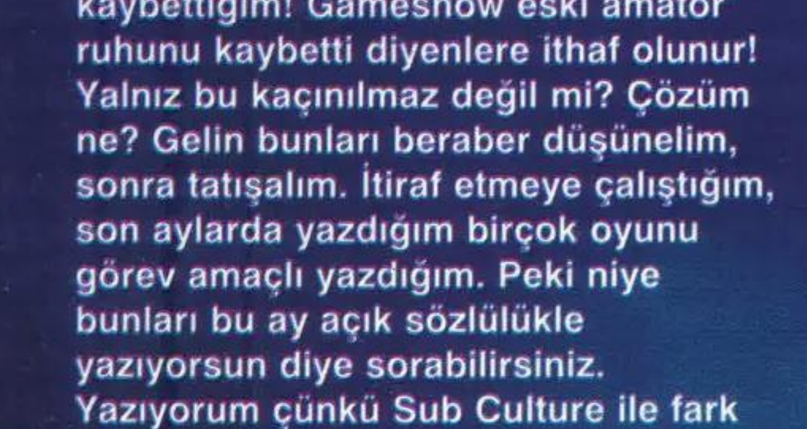
-Ne? Vay be!

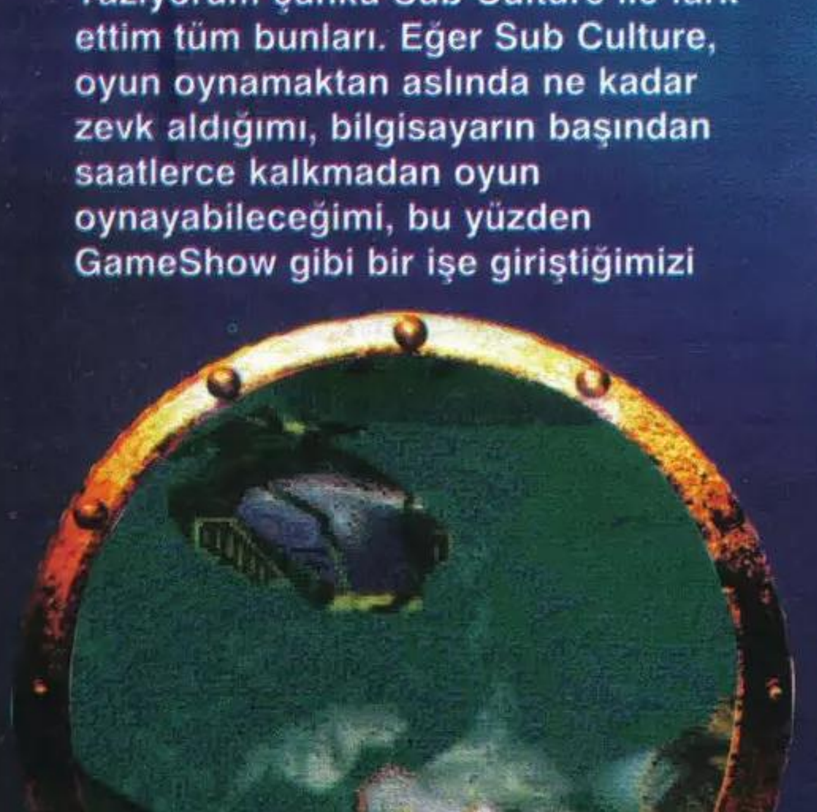
-Hem de 500Kb'lık bir oyunla.

-Olay bu işte olm! Helal olsun adamlara.

-Neyse, işim gücüm var benim, oyunlarla vakit harcayamam (!?!) deadline cuma günü unutma. :(

(Sub Culture, son notları almak için bir göz atmalıyım, bekleyin hele)





Yukarıdaki dialoğun kimler arasında olduğunu anlamadıysanız açıklamamı beklemeyin ama başka bir noktaya açıklık kazandırmak istiyorum: Sub Culture ve (telefon çaldı, Muder, dialog konusunda copyright istiyormuş, suratına kapadım telefonu) dalgıçlık. Sub Culture, Sub kelimesinden de anlşılması beklendiği üzere denizaltında geçen bir oyun. Kelimenin iki anlamı ile de kullanılabilecek şekilde hem de: Denizaltında, denizaltı kullanıyoruz! Zaten denizaltı başka nerden kullanılır ki! Yalnız boyutlarımız dalgaboyu birimleri ile ölçüldüğünde hiç de küçük sayılmasa da çevre bilinci gelişmemiş insanların denizlerimizi kirlettiği madeni bir parayı denizaltımız zar zor taşıyabilmekte! Bir deniz kaplumbağasına, lüfere falan (Muder yine telefonda, özür diledim, o da copyright'tan vazgeçti) çarpmak ise denizaltımıza zarar veriyor ona göre. Bilmem anlatabildim mi! Anlatmadığım, üstüne basa basa söylenmesi gereken, Sub Culture'ın denizaltındaki harika atmosferi. Çevrenizde rengarenk balıklar ve bitkiler. Bir yengeci hiç bu kadar yakından ve büyük görmüş olamazsınız. Sistemim el vermediği için düşük çözünürlükte oynamak zorunda kaldım ama oyun esnasında başıboş gezdiğim bir ara F10 ile çözünürlüğü yükselttiğimde ağzım açık kaldı. Bir de 3d'im olsa, siz düşünün gerisini. Eğer sizin 3d'niz varsa ve denizseverseniz (3tarafı denizlerle çevrili ülkemizde denizever pek azdır gerçi ama) hiç düşünmeyin, Sub Culture rullaz!

Denizaltımız ile serbest çalışan "her iş yapılır" adamıyız. Öncelikle kendimizin ve denizaltımızın temel gereksinmelerini karşılamak ve gelişmek için paraya (Credits) ihtiyacımız var tabi. Oyunun her anında geçerli olan kural denizde bulunan bulanındır. Sub Culture ile denizaltındaki dünyaya adımımızı ilk attığımızda yapmamız gereken ilk görev Thorium bulmak ve rafineriye götürüp işletmek.

Rafine edilmiş Thorium işletilmemiş olanına göre iyi para ediyor: Anladınız (çok tuvaletim geldi, pardon) herhalde denizden topladığımız malları satarak credit kazanıyoruz! Görev esnasında online alınan emirler ile ne yapmamız gerektiği çok kolay anlaşılıyor olmasına rağmen ben rafineriyi bulan kadar 5 save game heba ettim! Kuzeyde canım

SUB CULTURE

kuzey! Hem de anarşinin (pirates) oldukça fazla olduğu bir bölgede. Rafineriye gitmek hayatınız kadar pahalı olduğu için Thorium'un işlenmiş olup olmaması sonradan çok önemli olmaya bilir ama ilk görev başarılmak zorunda! Başka neler var bu denizaltında. Aslında siz daha iyi bilirsiniz, biz neler atıyoruz denize söyleyin bakalım. Heh, evet işte onlar: Madeni paralar, gazoz kapakları, sigara izmaritler. Ayrıca thorium ve inci'lerden denizin bize sunduğu zenginlikler. Şu anda işin ticaret kısmını anlatıyorum, Sub Culture bize daha fazlasını veriyor unutmayın, sabredin. Thorium'u silahımız ile parçaladıktan sonra Suc-O-Matic ile parçaları toplayıp kuzeydeki rafineriye gitmelisiniz. Refined Thorium'larınızı en yüksek fiyat veren kentte gönül rahatlığı ile satabilirsiniz artık. Böylece ilk görevinizi bitirmiş oluyorsunuz. Görevlere daha sonra devam etmek üzere...

Suc-O-Matic misali kullanabileceğimiz araç gereçlere bir bakalım. Çeşitli görevler için bu alet edavata ihtiyacımız olacak. Örneğin, adam kaçırmak için Escape Pod, balıkları çevremizde toplayabilmek için Attractatron, roketleriniz için Missile Launcher ve 16 Missiles ve güdümlü 4 Home Missiles düşmanlarınızla savaşabilmemiz için birebir. Azalan shield'ımız için Shiel Repair vazgeçilmez, biraz tasarruf yapabildiğimizde shield'ımızı tamamen güçlendirebilmek için (uykum geldi 30 saat dinlensem) Hull Strenght, metal parçaları toplayabilmek için Magnet ve burada saymadığım diğerleri. Hepsinin değişen fiyatlarını ve haklarındaki açıklayıcı bilgileri Trades bölümünde bulabileceksiniz.

Görevleri yerine getirdikçe de Credit kazanıyoruz ama kimi zaman serbest çalışarak Credit'İmizi arttırmamız gerekiyor. Çünkü sıradaki mission için gerekli aletimiz ve onu alacak yeterli Credit'imiz yoksa görev bize teklif edilmiyor ve bence oyun sürekliyiciliğini kaybediyor. Görevler Procha ve Bohine organizasyonları arasındaki anlaşmazlıklardan doğuyor. Bunları yerine getirdikçe ilerleyen konu bizi sonunda Pirates'larla karşı karşıya getiriyor. Bu arada Procha ve ya Bohine görevlerini başardıkça bu organizasyonlara bağlı kentlerle aramızdaki ilişkiler sıcaklık kazanıyor, Standing with Procha: Great mesela! Save Procha Prisoners görevini hiç unutmuyorum mesela: Touha Reep'den hareket eden Bohine gemisindeki tutuklu Procha'lıları gemi Aquatraz'a varmadan Escape Pod ile kurtarmamız gerekiyor. Ama bu iş kulağınıza geldiği kadar kolay değil çünkü hem zamana karşı bir savaş söz konusu hem de o gemiyi koruyan savaş gemileri ile. Yani Escape Pod ile geminin üzerine binmeden diğer 4-5 gemiyi kesinlikle yok etmemiz gerekiyor, hem de kısa bir sürede. Görevleri paradan çok manevi başarı için yaptığınızı unutmayın! Para dedim de; serbest ticaret yaparken de kentlere uğradığımızda Mailbox'umuzda okuduğumuz haberlere göre davranırsak daha az çaba ile daha fazla kazanabiliriz, aklınızda olsun!

Denizaltımızın kabininde rahat etmenizi sağlamak için 5 değişik ekran kullanabiliyoruz. Solda ilki denizaltımızın duruşu ki bu yukarı ve aşağı oklar ile değiştirilebiliyor, ikinci olarak takılı cihazların açık ya da kapalı olma durumu ki burda da Ğ ile aletleri değiştirip Ctrl ile çalıştırabiliyoruz. Tam ortadaki harita görüntüsü F3 ile tam altımızı, F4 ile de arkamızı gösterebiliyor. 0 ile değiştirebileceğimiz silahlarımızı dördüncü ekrandan, shield'ımızı da son ekrandan takip edebiliyoruz. Eğer bunlardan birini gereksiz buluyorsanız sırasına göre 1-5 tuşlarından biri ile, hepsini ise F8 ile kaldırabilirsiniz. Kimi zaman, örneğin balıkçılara yardım ederken balıkları balıkçı gemisinin tam altına getirmeye çalışırken, kabinden olan görüntü işimizi kolaylaştırmadığından dolayı F2 ile omuz üstü görüntüye geçip olayı daha iyi kontrol edebiliriz. F1 ile de sıcak kabinimize geri dönüş! F6 ile de görev hakkında detaylı bilgi alıp haritaya bir göz atabiliriz. F11 ile F12'nin Brightness'ı değiştirdiğini eklememe gerek var mı yok mu karar veremedim. Sağ ve sola dönebiliyorsunuz herhalde, A ile ileri, Z ile de geri ivmelenirken S denizaltımıza yükseklik kazandırır. Kumların üzerinde yatan inciyi almak için ise X ile aşağı (kapı, Polat, allah allah hayırdır) doğru inmemiz gerekiyor. Nerden aklıma geldiyse sisteminiz ne kadar kötü olursa olsun grafik seçeneklerinden suyun üstünün görünmesini ayarlayın, bence çok daha gerçekçi oluyor.

- Sub Culture'da başarılı olmanın yolu, iyi bir ticaret kafasına sahip olmaktan başka, iyi bir denizaltı sürücüsü ve sıkı bir savaşçı olmaktan geçiyor.
- Görevleri kabul ettiğinizde oyunu save edemeyeceğinizi unutmayıp ayağınızı görevinize göre uzatın.
- Savaşlarda vurulmamanın en önemli şartı devamlı hareket halinde olmaktır. İkiden fazla vurulmaya dayanamayacağınızı da unutmayın.
- Her kentin hangi good'a karşı zaafı olduğunu iyi bilin. Gerekirse not alın. Ama arz-talep dengesine göre fiyatların da oldukça hareketli olduğunu bilin.
- Denizaltınızın içine alamadığınız malları (metal, izmarit gibi) kentlerdeki siyah yuvarlaklar şeklinde gözüken depolara bırakmalısınız ki sizin adınıza kaydedilsin.
- Büyük balıklara çarparak gereksiz shield kayıplarına uğramayın.
- Dock'lara girmek isterken Dock'ların kendilerini koruma sistmi olarak yaklaşan balıklara ateş ettiğini görürseniz balıkların yok etmesi için bir iki saniye sabredin. Yoksa shield'ınız yine gereksiz yere harcanmış olacaktır.
- Boş durmayın. Gözünüz hep yerlerde olsun.
- *Güncel olayları hem ticaretiniz hem de siyasetinizin iyiliği için mail'larınızdan yakından takip edin.

Sub Culture, dediğim gibi çok çok yeni bir tür değil. Ama denizaltı atmosferi beni tamamen içine aldı. Oyuncuya verdiği serbestlik ile de ilgimi çeken Sub Culture için mütevazi ama birçok sıkıcı, popüler ama çabuk tüketilen oyundan daha sürükleyici ve tad verici diyebilirim. Alternatif oyun arayan denizseverlere duyururum.

Delilerden sen anlarsın, konuş onlarla... Nasıl muhtacım buna!(*)

(*) Yeni Türkü.

☒Mert "Deli..." Topçu

FİRMA: UBISOFT

TÜR: STRATEJI

SİSTEM: Pentium 90, 16 MB RAM, 1 CD 80 MB HARDISK

GENEL: %89

Elimde soğuk kola, bahçedeki şezlonga uzanıyorum ılık bir yaz gecesi. Yapacak hiçbir şey yok, düşünceler beynimde uçuşuyor. Yüzlerce soru ve yüzlerce sorun, hepsi benim doğmamı beklemiş gibi. Gökyüzüne bakıyorum, gözlerim yıldızdan yıldıza atlıyor. Her yıldıza bir düşüncemi asıyorum. Düşüncemi astığım her yıldıza bir isim veriyorum; "İşim", "Sorumluluklarım", "Dost Bildiklerim", "Hayat Mücadelem", "Umutsuzluklarım", … Sonra gözlerimi sımsıkı kapayıp daha güzel isimler bulmak için uğraşıyorum. Olmuyor. Bir ses geliyor yukarıdan, "Dostluk!". Gözlerimi açıyorum… Kimse yok. Bir yıldız koca koca parlıyor ve "Saygı!" diye haykırıyor. Hay Allah aklım duracak şimdi. Ardından başka bir tanesi "Sadakat!" diye parlayıveriyor. Hemen ardından diğerleri hücuma geçiyor "Güven!", "Anlayış!", "Paylaşma!", binlerce yıldız binlerce parlıyor. Ellerimle kulaklarımı kapatıyorum, gözlerimi yumuyorum karanlığıma dönebilmek için nafile çabalarla. "Durun! Yeter! Susun artık!" diye haykırıyorum, susuyorlar birden. Zaten hiç bağırmamış gibi, gökyüzünden bana bakıyorlar gülerek. "Farketmediyseniz söyliyeyim; ben bir insanım. Bu söylediklerinizin hepsini birden yapamam. Yapamam işte.", diyorum gözyaşlarımı silerek. Köpeğim kafasını kaldırıyor bacaklarının üstünden bana bakıp "Peki, sevebilir misin?" diyor hiç konuşmadan. Cevabımı beklemeden kafasını yine bacaklarının üstüne koyup sakince devam ediyor "Hiç bir karşılık beklemeden, insanların sırtına saplayacakları bıçakları bile bile sevebilir misin? Sana hiç bir yararı olmadığını düşündüğün şu karıncayı gerçekten sevebilir misin mesela?". Gözlerimi aydınlık yıldızlara çeviriyorum. En parlağına soruyorum kısık bir sesle "Peki bu evrendeki tek suçlu ben miyim? Öleyim o zaman kurtulsun bütün herkes". En parlak yıldız gülümsüyor ve içimi dolduran bir sesle "Senin ölümün ne bir şeyi başlatır, ne de sona erdirir. İhtiraslarının yolaçtığı hatalar, insanoğlunun evriminden kalan içgüdü artıklarının olağan sonucu. Yapabileceğin fazla birşey de yok. Eğer huzursuz hissediyorsan kendini, yapabileceğin tek şey sevmektir. Saf sevgi en doğru ve en zor olandır. Göreceksin ki dostluk, paylaşma, sadakat sevginin beraberinde gelecektir". Sırtımdan enseme doğru bir üşüme yürüyor, ordan kollarıma. Diken oluyor tüylerimin herbiri, derimi iğneliyor. En parlak yıldız daha da parlaklaşıyor. Etrafı bembeyaz yapıyor gitgide, sonra… "Haarrff! Harf!!". Sabah güneşi, meltem ve köpeğim yüzüme bakıyorlar. Gözlerimi kısıyorum, ışıktan rahatsız. Ayağa kalkıyorum köpeğim susamış besbelli , gözlerimin içine bakıyor. Beraberce yemek kabına doğru ilerliyoruz. Ilık biranın yarısını onunla paylaşıyorum, kalanını da ben içiyorum. Düşünüyorum da; artık bir yerden başlamak gerekiyor, mutlaka bir yerden başlamak gerekiyor…

Bilmiyorum doğru mu başladık, ama en nihayetinde başladık bi yerinden yazıya. Zaten en zor olanı da başlamak değil mi? Bu arada içinizde hala yukarıda ki yazının ana fikrini anlamamış olanlar varsa onlar için bir açıklama yapayım; içip içip bahçedeki şezlongda uyumayın, üç gün bel ağrısı çekersiniz eheheh.

PC'leriyle yeni tanışmış okuyucularımız için serinin genel konusunu bir anlatalım önce; zaman insanların uzaya yayılıp kolonileşmesi (eğer 3 üncü Dünya Savaşı çıkmazsa olacak olan da bu galiba) zamanına denk geliyor. Ve evrendeki tek zeka sahibi yaratığın kendisi olmadığını çok geçmeden fark ediyor insanoğlu. Kirathi'lerle karşılaşıyor. Orijin olarak kedi soyundan (kedilere de haksızlık olmasın, kaplan diyelim biz) olan Kilrathi'ler ise oldukça güçlü bir imparatorluğa sahipler ve kendilerini oldukça beğenmiş olmaları insanları av olarak görmeleri için yeterli sebebi oluşturuyor. Savaşmak ise onlar için sanılandan daha onur verici. Serinin ilk üç tanesinde Kilrathi İmparatorluğu'nu yerle bir etmek için Confed Pilotu Blair rolünde uçuyorduk. Dördüncü oyunda (en ihtişamlı olanı, tam 6 CD) ise içimizdeki bir hainle savaşmak zorunda kaldık. Bu savaşta Kilrathi'ler ile iş birliği yapmak zorunda kaldık. Bu beşinci (Origin oyunun hiç bir yerine 5 yazmamış; akıllıca) oyunda ise… (şimdi görüntü sola doğru hızla akar (Hollywood stili) ve plan değişir).

Mekan; bir Kilrathi tapınağı. Arka planda; eski bir Kilrathi kehaneti (Sivar mezhebinden), bir Kilrathi tarafından ingilizce olarak seslendirilmektedir(??). Ölümün kendisinin bir gün geri döneceği ve bütün Kilrathi ırkını yokedeceği efsanevi bir dilde anlatmaktadır. Anlatılandan da anlayamayacağınız gibi; çok eski zamanlarda yıldızlardan inen savaş tanrıları, Kilrathi savaşçılarıyla çarpışmak isterler. Bütün Kilrathi savaşçıları bir araya toplandığında tanrılar Kilrathi'leri savaşmaya değer görmez ve Kilrathi ırkı bir gün yeterince güçlenince savaşmak için geri döneceklerini bildirip geldikleri gibi geri dönerler. Bütün bunlardan Kilrathi'lerin bu bitip tükenmek bilmeyen savaş arzularının, bir gün geri döneceklerine inandıkları savaş tanrılarıyla karşılaşmak için hazırlık niyetini taşıdığını farkediyoruz (yoksa kötü adamlar değiller yani). Kehanete göre Kilrathi ırkını iki son beklemektedir. Birincisi, Tr'thrank; yani Kilrathi ırkının savaş tanrılarıyla yapılacak son savaşta galip çıkması veya onurlu bir ölümü paylaşması. İkincisi ise Kn'thrack; yani diğer önemsiz ırklarla yaptıkları savaşlarda yenilirlerse (biz yendik ya önceki oyunlarda), savaş tanrıları tarafından bu onursuz ırkın ve diğerlerinin evrenden tamamen silinmesi durumu. İşte böyle bir çocukluk dönemi geçiren Kilrathi ırkının paranoyak savaş çığlıklarını oldukça anlayışla karşılamak gerekiyor. Gülmeyin, bir gün sizin de başınıza gelir, görürsünüz o zaman. Neyse herşey,

Kilrah

TB-80A DEVASTATOR (Torpido Bomber): Shrike'ın daha gelişmiş bir modelidir. Ayrıca etraftaki düşman fighter'larına kan kusturmak için üst, alt, arka ve yanlarında atış kuleleri vardır. Zırhı oldukça kalındır. Zaten en önemli görevi de, torpidolarını gönderene kadar hayatta kalabilmek.

DÜŞMAN GEMİSİ: buda oyun boyunca avlayacağımız düşman gemilerinden biri. Böyle adamların aerodinamik kaygıları falan yok. Balık gibi yapmışlar gemiyi. Ama oldukça estetik olmuş. Aferin uzaylılara valla. Uzay Mekiği nireee, bu araç nireee. Apollo13 nire...

TCS MIDWAY (Mega-Carrier): Aan üssümüz olan bu gemi Confed2in en son projesinin bir ürünü. Ama henüz tamamen bitmiş sayılmaz bazı fonksiyonları hala devreye girmemiş. Üzerinde 2 adet uçuş grubu taşıyor. Bir üçüncüsü de oyunun sonlarına doğru eklenecek (Wolf Pack). Bilin bakalım bu grubun Wing Commander'ı kim olacak? ;)

WING COMMANDER PROPHECY

Sistemi'nde araştırma yapmakta olan Copernicus Sınıfı gezegen araştırma gemisi TCS Devereanux'un, bilinmeyen bir güç tarafından yokedilmesiyle başlar. Bölgeye gönderilen 7 araştırma birliğinden sadece birisi geriye, fotoğraflar ve bazı bilinmeyen parçalarla döner. Üç gün içinde 23.763 Kilrathi, 2.988 İnsan (446 Confed askeri, 311 Confed diplomat ve yönetici, 2.231 sivil) yok edilmiştir ve bölge tamamen bu yeni düşmanın kontrolü altına girmiştir. Stratejik raporlar, düşmanın Kilrah Sistemi merkezli bir yayılma taktiği gösterdiğini bildirmektedir. Bütün bunların gelişimine paralel olarak... (görüntü havayı yırtan bir lazer efektiyle sola doğru hızla akar). Kahramanlarımızı taşıyan iki adet Piranha sınıfı Scout Fighter TCS Midway'a doğru yaklaşmaktadır. Biz (2nd Lt.Lance Casey; Kirathi Savaşı'nın kahramanlarından Maj.Michael "Iceman" Casey'nin oğlu) ve arkadaşımız (2nd Lt.Maxwell "Maestro" Garrett; fırlamanın allahı), akademiden en iyi derecelerle mezun olmuş iki acemiyiz (birincilik derecesi Casey'e ait merak etmeyin). Gemiye iner inmez fırlama arkadaşımız sayesinde ilk fırçamızı yiyoruz 1st Lt. Jean "Stiletto" Talvert hanımdan. Kendisi Diamondback Squadron'da Wing komutanı oluyor, yani onun wingman'i olarak uçacaz. Midway'de iki adet uçuş grubu var; Black Widows ve Diamondback uçuş grupları. Diamondback'ler daha çok tecrübesi az pilotların uçtuğu, geminin yakın korumasında, rutin devriye uçuşlarında veya eskort görevlerinde bulunan grup. Black Widows ise, efsanefi Maj.Todd "Maniac" Marshall'ın da (biz yeniyiz dedik ya) içinde bulunduğu tecrübeli pilotlardan oluşan, uzak ve ağır saldırı görevleri ile ilgilenen grup. Daha önceki oyunlarda canlandırdığımız Christopher Blair (Mark Hamill, Ex-Luke Skywalker) ise Kilrah kahramanı olarak tuğamiralliğe yükselmiş. Anlıyacağınız aktif görevlerden elini ayağını çekmiş, efsane efsane dolaşıyor ortalıklarda (sonlara doğru olaya gircek ama biz kontrol etmiyoruz, kafasına göre takılıyo). Biraz da oyunun geri kalan kısmında kahrımızı çekecek olan ana gemimizi tanıyalım. TCS Midway, teknolojinin son noktasının sonuna kadar uygulandığı Confed'in en son geliştirdiği gemi. Üretilmesi planlanan 10 adet kardeşinden ilki ve şu anda sistemde daha iyisi de yok. Önceden yapılmış Confed Carrier'lerinin hemen hemen iki katı büyüklüğünde (mega-carrier) olan Midway; 1.830 metre uzunluğunda ve 200 bin ton ağırlığında. Bu büyüklükteki bir gemi için oldukça zayıf bir zırha sahip. Ama sakın bozulmayın, özel olarak geliştirilmiş güç kalkanları sayesinde aynı sınıftaki bir gemiden daha dayanıklı. Ayrıca üzerindeki laser kulelerinin yanı sıra orta büyüklükteki gemilere ateş edebilecek ion topları da mevcut.

F-106 A PIRANHA (Light-Scout Fighter): Kısa mesafeli eskort, koruma devriye ve casus uçuşlar için dizayn edilmiştir. Pek güçlü olmasa da usta bir pilotun elinde düşmana kan kusturacak kadar çeviktir... Sakın gaza gelmeyin hemen, Scout işinden başka hiçbir işe yaramaz.

F-108 A PANTER (Space Superiority Fighter): Uzaydaki uçuş üstünlüğünü sağlamak için üretilmiştir. Manevra kabiliyeti ve küçüklüğü sebebiyle dogfight'larda pek çok pilotun favorisidir. Hava savunması delme, ileri hava saldırıları ve devriye için birebirdir.

Geminin yapımında Comm.Blair başdanışman olarak görev yapmış. Midway'da dolaşabildiğimiz üç yer var; Rec Room, Briefing Room ve Ready Room. Rec Room'da (kantin gibi bi yer işte); uçuş simülatorü, killboard ve uçaklar hakkında bilgi alabileceğimiz elektronik bir tablo var. Ayrıca burada yeri geldiğinde bazı karakterlerle dialoglara giriyoruz. Ready Room'da ise; uçuş kayıtlarının tutulduğu (save game) ve yüklendiği (load game) bilgisayarlar mevcut. Ve sırada Briefing odası var, uçuşa burdan çıkıyoruz. Yerimize oturup brifingi alıyoruz ve uçuşa geçiyoruz, olay bu. Velhasıl aldığımız ilk brifing sırasında akademideki başarılarımızdan ötürü ve 1st Lt. Jean'in tavsiyesi doğrultusunda (harbi kızmış, fırçayı attı ama hakkımızı verdi yine de), Wing komutanlığı görevi bize veriliyor. Artık bir Wing Commander'ız. CAG (Commander Air Group) brifingte, Midway'in kırmızı alarm durumuna geçtiğini belirtiyor ve Kilrah Sistemi'nde meydana gelen kaybolma ve saldırı olaylarıyla bizim ilgileneceğimizi söylüyor. Bundan sonrası ise bizim hünerli ellerimize kalıyor efendim. Gelin yerine geçeceğimiz 2nd Lt.Casey'nin akademinin ilk yıllarında aldığı ders notlarına şöyle bir göz atalım.

GENEL OLARAK UÇUŞ FONKSİYONLARI:

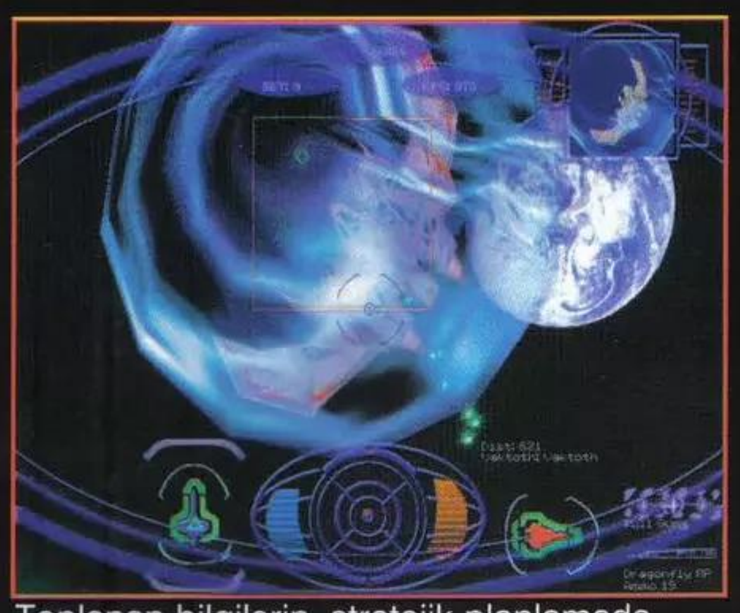
Kumanda panelindeki kontrollerden bazılarının yüzeysel olarak açıklanması, dersin devamını anlaşılabilmesi için gereklidir. Bu fonksiyonlar ileriki yıllarda daha ayrıntılı olarak ele alınacaktır.

(T): Hedef seçme. **(L):**Hedefe kilitlenme. **(R):**Büyük hedeflerin parçalarına kilitlenme. **(U):**En yakın hedefe kilitlenme. **(-):** Hız düşürme. **(+):**Hız artırma. **(Y):**Hızı, kilitlenmiş hedefle aynı duruma getirme. **(G):**Silah seçme. **(F):**Bütün enerji silahlarını aynı anda ateşleme. **(Space):**Silah ateşleme. **(M):**Misil seçme. **(Enter):**Misil ateşleme. **(E):**Decoy fırlatma. **(Tab):**Ekstra itici üniteleri harekete geçirme. **(Ctrl-O):** Görev listesi. **(Ctrl-M):** Mesaj log. **(Ctrl-N):** Uçuş haritası. **(A):** Otomatik pilot (waypointler ve iniş için). **(P):** Geminin güç dağılımı ateş-kalkan-motor üçgeninde ayarlama. **(S):** Kalkanların gücünü öne veya arkaya verme.

TB-81A SHRIKE (Torpido Bomber): Orta ve büyük ebatlı gemilere saldırı amacıyla kullanılan bir gemidir. Taşıdığı torpidolar sayesinde oldukça ölümcül saldırılar yapabilir. Bunun yanında bu saldırılar esnasında oldukça zayıf durumda kalacağından, diğer fighter'ların desteğine ihtiyaç duyar.

STANDART GÖREV TİPLERİ:

Recon: Bu tür görevlerde amaç düşman ya da hedef hakkında daha ayrıntılı bilgiler edinmek için, makul bir uzaklıktan gözlem yapılmasıdır. Kesinlikle sıcak temasa girilmemeli ve telsiz bağlantısı kesilmelidir. Olabildiğince sessiz olarak bilgiler toplanıp, üsse geri dönmek birincil görevi oluşturur.



Toplanan bilgilerin, stratejik planlamada önemli bir yeri vardır.

Escort: Daha çok kendini savunma kapasitesi yetersiz veya hiç bulunmayan gemilerin, iki nokta arasında uçuş güvenliğinin sağlanması amacıyla yanında uçulmasıdır. Oldukça zayıf olan bu tür gemilerin intikal esnasında olabilecek saldırılara karşı korunması gereklidir. Ayrıca verilen emire göre eşlik ettiğiniz geminin güvenlik içinde geri dönüşünü de sağlamamız gerekebilir.

Defend: Bulunduğunuz üsse yapılacak saldırıları önleme görevidir. Aniden başlayan bir düşman saldırısının zararlarını minimuma indirmek ve çok tehlikeli olan torpido atışlarının engellenmesi için fighter'lar tarafından gemiyle düşman uçakları arasında tampon bölge yaratılır. Unutmamalı ki; torpidolar oldukça güçlü olduğu için üsse ulaşmadan yok edilmelidir. Aksi halde geri inecek bir üs bulamayabilirsiniz.

Patrol: Üs ve etrafındaki bölge dahilinde güvenliğin sağlanması için yapılan periyodik devriye uçuşlarıdır.

Attack: Ana üssünden uzakta bulunan düşman fighter'larına karşı yapılan yoketme operasyonu.

F/A-105 A TIGERSHARK (Multi-Role Fighter): İsminde de anlaşılacağı gibi savaş esnasında joker olarak kullanılabilen bir araç. Uzun mesafeli araştırmalar, escort ve saldırılar dahil pek çok görevde kullanılabilir. Orta derecede bir zırha sahiptir. Yani siz deyin 1 metre çelik, ben diyeyim 5 metre. O derece yani.

Dikkat edilmesi gereken husus, bazı Confed fighter'larında geminin arkasında da lazer topu olduğudur. Bu gemilerde arka tarafa dönüp, kuyruğunuzdaki düşmanları dağıtabilirsiniz.

Heavy Attack: Büyük düşman gemilerine (Carrier, destroyer, vs) yapılan koordineli saldırılar. Bu tür saldırılarda fighter ve bomber'lar koordineli uçuş gerçekleştirirler. Fighter'lar düşmanın ateş gücünü azaltırken, bomber'lar da ölümcül torpidolarını geminin kritik noktalarına gönderir (bridge, engine, shield generator). Önemli nokta ise motorları (engine) sadece torpidolar ile susturabilmemiz. Torpidoları ise sadece bomber'lar taşıyabilir.

WING COMMANDER'A NOTLAR:

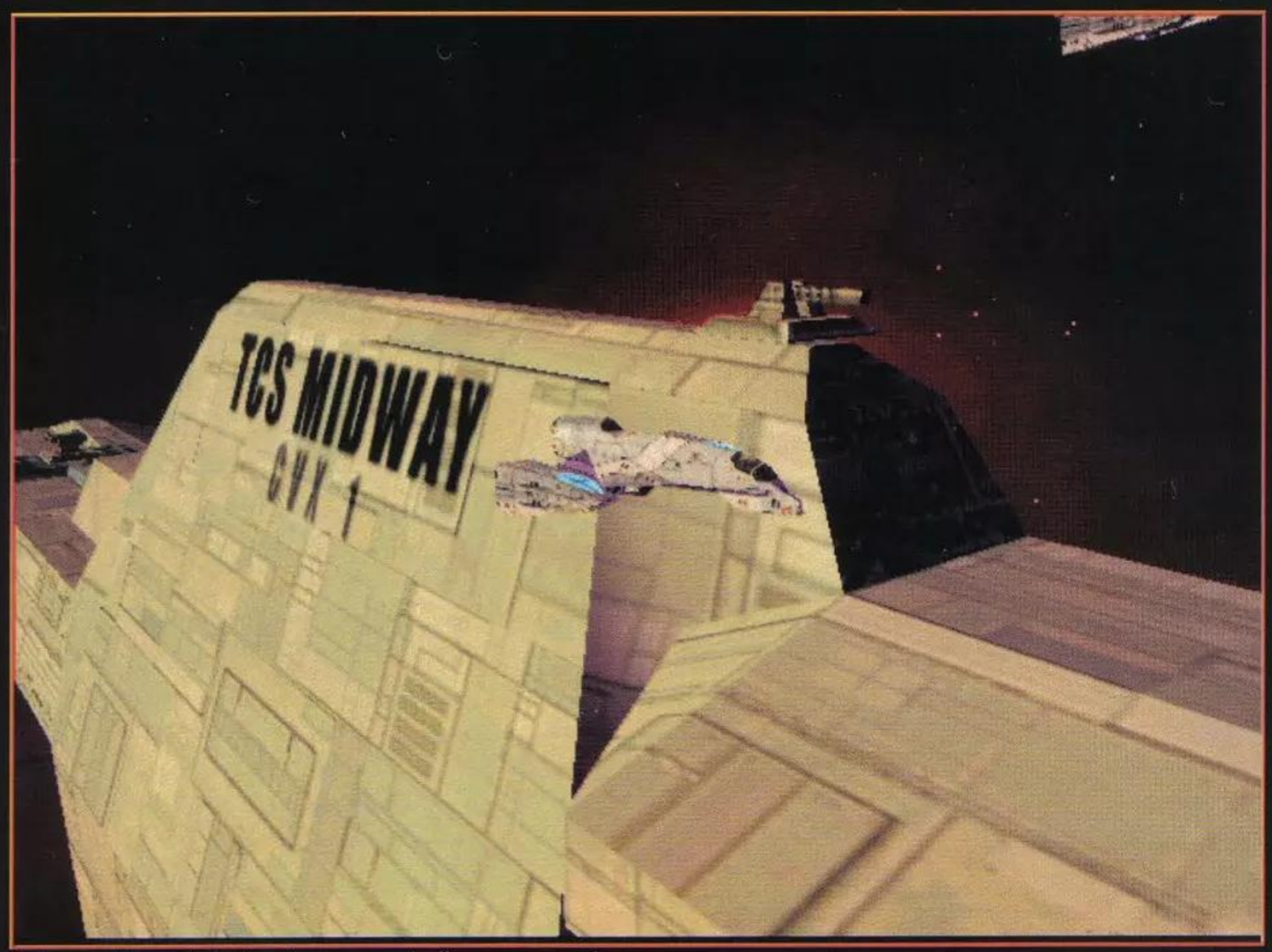
Bir uçuş takımının komutanlığı oldukça zor bir iştir. Unutmayın ki komutanız altındaki ekibin tüm sorumluluğu size aittir. Kanat komutanı ne emir verirse adamları onu yerine getirmek için uğraşır. Kanat komutanı takımın beynini oluşturur ve doğru zamanda doğru şeyi düşünmek zorundadır. Saldırılması gerektiği anı (**Alt+B**, dağılın ve saldırın), toplanılması gerektiği anı (**Alt-F**, ateşi kes ve kanatlarımda toplan) belirtmeli, kritik hedefleri kanat adamlarına gösterebilmelidir. (**Alt-A**, hedefime saldır). Kanat adamlarının yardımına koşmalı (**Alt-H**, yardım isteme), gerektiğinde radyo sessizliği sağlamalıdır (**Alt-M** radyo sessizliği. **Alt-L**, radyo sessizliği iptal). En önemlisi ise savaş esnasında kanat adamlarını cesaretlendirecek konuşmalar yapmalı (**Alt-T**, düşmana meydan okuma) ve adamlarının durumundan haberdar olmalıdır (**Alt-D**, hasar durumu sorma). Bütün bunların dışında gemide adamlarının problemleriyle yakından ilgilenmelidir. Unutmamalıdır ki, bu adamlar hergün ölümle yan yana uçmaktadırlar. Gelecekte bu akademiden mezun olduğunuzda bunların hepsini hatırlamanızı dilerim. Ders bitmiştir, dağılabilirsiniz.

●Eveet, Prophecy simülasyon meraklılarını tatmin edecek nitelikte bir oyun. Serinin önceki oyunlarında olan karakterlerle interaktif iletişim Prophecy'de yok. Bu sayede oyun 3 CD'ye düşmüş. Bu kimilerine göre dezavantaj da olsa, aradaki 3 CD'lik farkı gözardı etmemek gerekir.

F-109A VAMPIRE (Space Superiority Fighter): Panter'le aynı amaçla üretilmiştir ama pek çok yönden ondan daha güçlüdür. Oyunun başlarında gemide bulunmayan bu araç sonlara doğru filoya katılıyor. En güçlü fighter'a sahip Black Widows'ların burunlarını yere sürtmek için birebir.

●Bu arada Origin Prophecy'de en nihayetinde yeni bir simülasyon motoru kullanmış. Grafikler oldukça güzel ve rakipler oldukça zorlu.

●Ateş ederken hedefimizin uçuş yönünün hemen önünde gördüğümüz yeşil çembere isabet ettirmeye dikkat edelim. Bu uçuş bilgisayarının silahımızla hedefin kesişmesi için tahmini atış noktamızı belirtiyor.



FİRMA: ARAL ITHALAT
TÜRÜ: UZAY SIMULASYONU
SİSTEM: Pentium 133 16 MB RAM
1 CD 50MB HARDISK
Satış Fiyatı:25$ (212.6592673)

GENEL: 3CD %88

●Biri Allah aşkına bana söylesin; bilim-kurgu filimlerinde attığımız lazerin gidişini nasıl olurda görebiliriz.

●Geminizin gücünüzü görevin özelliğine göre dağıtın.

●Oyunun en beğendiğim yanı büyük gemilerin gerçekten büyük oluşu oldu. Diğer uzya simulasyonlarının aksine TCS Midway'in etrafında turlarken ne kadar büyük olduğunu farkediyorsunuz. Çok hoş olmuş yani.

Oyun ülkemizde Aral İthalat tarafından pazarlanmakta ve kullanım kılavuzu, yıldız haritası, klavye ötrüsü kutunun içinden türkçe olarak çıkıyor. 25 dolara her yerde bulabileceğiniz "orjinalini" almanızı kesinlikle tavsiye ediyorum. Şimdi ışıkları kapayalım ve yerlerimize oturalım. Bölümlerin arasındaki demolar ve konuşmalar eşliğinde güzel bir uzay macerasının içine dalmak için ihtiyacımız olan tek şey iyi bir joystick ve bizi üzmeyecek bir bilgisayar. Prophecy; bu allahın belası dünyadan binlerce ışık yılı uzağa hızlı bir sıçrama yaparak, evrenin renginin mavi değil, kızıl olduğunu öğrenmek için iyi bir fırsat.

☒Commodore Hüseyin "Ghozy" YEŞİLBAŞ

*** Ship Log closed...
EarthLink closed...

F-110 WASP (Interceptor): Bu tam anlamıyla bir önleme uçağıdır. Düşman bomber'larının üsse yaklaşmadan yokedilebilmesi için üzerinde tek kullanımlık booster roketi vardır. Bunun sayesinde oldukça yüksek bir hıza çıkabilir. Ayrıca Swarmer isimli özel bir roket de sadece bu gemide bulunur.

LCC COMPUTER

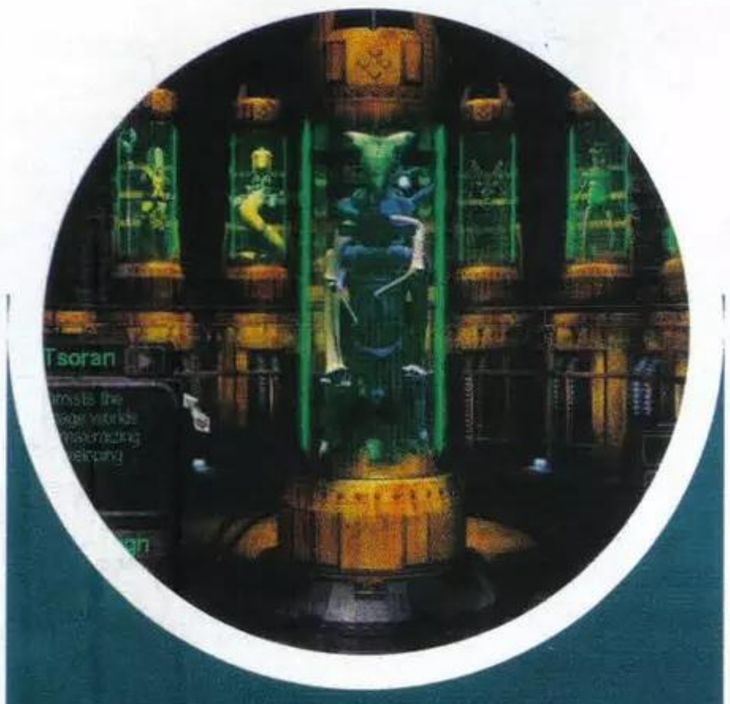
* EN YENİ PC VE PS OYUNLARI
* VİZYONDAKİ FİLMLER
* UYGUN FİATLARLA UPGRADE
* UZMAN TEKNİK SERVİS
* OEM PARÇALARINDA ŞOK FİYATLAR
* MULTIMEDIA KİTLERİNDE KAMPANYA

SONY
PlayStation

3Dfx

foton
HEWLETT PACKARD
Acer

LCC COMPUTER , Hasfırın Cad. Vidin İş Mer. No :65/ 24-26-27 BEŞİKTAŞ /İSTANBUL
TEL : 0 (212) 227 39 00 FAX : 0 (212) 227 76 14



Bütün hikayelerde, bütün tarihlerde, bütün insanların bütün hayatlarında bir dönüm noktası vardır ya, işte insan ırkının da tarihindeki dönüm noktası bir gün yıldızlar arası seyahate çıkabileceklerini keşfedıverip kendi dünyalarını halletmiş olmanın yanısıra bütün galaksiye de gereken muameleyi göstermeleri gerektiğinin bilincine varmalarıymış meğer. Hikayenin gelişiminden anladınız siz de, bizim amaç galaksiyi ele geçirmek (ilk geçirdiğimde daha ufacıktım, son geçirişim de Master of Orion'da olmuştu. Hesabedin işte, az geçirmedim galaksiyi elime). Konu bayık bir şey ben de farkındayım ama hayatın acı bir gerçeği olarak bunu yazabiliriz ki; oyun kunusu bulmak zor birşey heralde, bu adamlar galaksiyi geçirttirip duruyorlar. Fakatım ve netekim (çiftim?) oyun kendi master'ı Master of Orion'a benzemiş (kelime oyunu da yaparım ama yapmam da, demokrasi). Peki master'ından aldığı bayrağı daha ileriye götürebilmiş mi, ya da başka bi deyişle n'oolmuş bu oyun? Bi kere güzel olmuş (yorum), sonra fena olmamış (yorum two), hmmm, başka, iyi olmuş (yorum too (Unforgiven 2, Unforgiven too, Reload attırması; bunu yapmamı sağlayan MEG'e teşekkür ederim (yoksa ben ne alaka Load, reLoad falan))). İşte yeter bu kadar açıklama. Şimdi kaçın, size kamp şarkıları söyliycem. Şaka şaka, gelin buraya, tamam işte, install öncesi notlar:

- Oyunun Min. Install'u 155MB falan tutuyor. Oha yani. Brusquement. Bir zamanlar Hard Disk'imiz bu kadardı. Hatta o zamanlar Master of Magic 21MB yer tutuyordu diye çok üzülürdük. Sonraaa, delik beş kuruşluklarla beş bisküvi, bir gazoz alırdık, sanal bebeğimizi doyurur, Internet'te sörf yapardık (ya da yapmazdık, dedim ya demokrasi).
- Oyunun Max. Install'u 360MB tutuyo. Böyle olunca demoları falan da Disque'imizden yapıyomuş. Bi ihtimal CD'siz oynanabiliyo olabilir yani (oynanmıyo da olabilir, demokrasi). Fakatım benim deniycek kadar yerim yok (yenim de yok zaten. Ha bi de, ne alaka ki?).
- Oyun Install olmayınca 0MB yer tutuyo (ya da tutmuyo, demokrasi).

İşte böyle. Oyun bir uzay stratejisi. Aslında bu benim normal şartlarda (0 derece santigrat'ta, deniz seviyesinde) sevmediğim bir oyun türüdür (çünkü palto giymişken oyun oynamayı sevmem). Ama Pax Imperia Eminent Domain'de işi götürmüşler sanki (kalorifer koymuşlar demicem, benim seçimim, çünkü demokrasi). Hani güzel demolar, oyunun içinde çoğu yerlerde görsel şovlar, güzel müzikler (ki bu çok önemli), harbi bir recherche olayı (research da denir, benimki amerikan aksanı ile, siz yanlış söylüyosunuz), sonraaa, işte bi sürü ırk, kendi ırkını kendin yarat olayı, savaşları çok gereksiz bi şekilde Real-time olması, hatta oyunun real-time olması (bu iyi olmuş), sonraaa, ne biliyim, kalite kokan bir oyun olması falan filan işte. Ama şöyle ya da böyle oyun kendini oynatıyo. Biz de oynuyoruz o zaman. Zaten böyle azizim bu işler.....

Eveeeet, işte böyle. Oyunu yükleyelim o zaman (ama uzun sürüyor.. Kahve falan için (ısrarla devam, öyle ya benim seçimim, demokrasi dedik)). Yüklediysek bir menümüz olur heralde. Hani ben yazarım ya, bu da oyun ya, bunlar da menüler ya:

- **Single Player Game:** İşte bizim seçenek. Tek kişilik oyun yani.
- **Multiplayer Game:** Bilemiycem valla. Ben seçince ne oldu size anlatayım (tecrübeli yazar): Ekran kırmızılaştı, sonra birden Windows'a geri döndük, sonra üç dört saniye sonra herşey eski haline döndü, ama oyundan çıkmışım meğersem. Kişisel tahminim bunun Laneti Kendini Bile Şaşırtan Kara Bela Internet'in benden öcü olabileceği (bağlanmıcam işte Internet'e, seçim benim, demokrasi) şeklinde.
- **Replay Introduction:** Baştaki uzun ve güzel demoyu bir daha görün diye. Ama siz demodan zevk alamayacaksınız, çünkü ben sonunu anlatacağım: Sam, gün doğumuna doğru yürür, ve şöyle der: "..."
- **Show Credits:** Ne yaparsanız yapın bana kredi esprisi yaptıramazsınız, seçimimde özgürüm çünkü (demokrasi).
- **Exit Program:** Aldığınız kredileri göstermeye yarar (dayanamadım).

Şimdi siz Single Player Game'i seçtiniz, karşınıza ırkınızı seçmenizi sağlayacak bir ekran çıktı. Size bütün ırklar hakkında uzuuuun geyikler yapardım, ama bunu çok gereksiz buluyorum. Yani her bişey oyun ekranında yazıyor. Benim size anlatmam Afrika'ya yazın çalışacak kalorifer sistemi yapmak gibi bişey (hayalgücü). Ama sağ altta bir adet **"Design"** seçeneği var. İşte oraya burnumu sokarım (ya da sokmam, demokrasi olabilir)

-Atmosphere: Nefes alıp verirken hangi gazı alıp hangisini vericeene karar verirsiniz. Dört seçenek var. Bir tane seçerseniz tamam da, iki ya da daha çok seçerseniz, size seçtiğiniz her yeni gaz için bir puana patlar. Peki bu ne işe yarar? İşte bir muamma konusu. Ben hiçbir gezegende hangi gazın olduğunu gösteren bir bilgi bulamadım, hatta sıcaklık falan da görmedim, sadece az kişinin yaşayabildiği, çok kişinin yaşayabildiği, kimsenin yaşayamadığı gezegenler buldum. Şimdi "a" şıkkı oyunda bu değerlerin verilmemesi, sadece bilgisayarın hesapları otomatik olarak yapıp maksimum Population'u vermesi, "b" şıkkı oyundaki zorluk dereceleriyle bunun bir alakası olması. Cevabı bilmiyorum yani.

-Phsycal: İşte bazı ırkların bazı aşmış fiziksel özellikleri olabilir diye, örneğin yeraltında yaşayanlar, ya da su altında yaşayanlar, ya da çok iyi dövüşenler, ya da onlara yapılan sabotaj ve bilgi çalma girişimlerini direk olarak anlayanlar... bu kadardı galiba. Ben pek bi faydalarını görmedim. Hayır bazıları iyi ama (anti-casus işi mesela) ama o kadar çok puan vermeye değmez. Ha unuttum. Siz bu özellikleri alırken her birinin yanında size kaç puana patlayacağı yazıyor. Sizin normalde "10" puanınız var, ama bunlar sağ üstteki özelliklere (az sonra anlatıcam) dağıtılmış başlıyorlar. Herhangi başka bişi almak için oraya biraz dezavantaj koymak lazım. Kaç puanınız kaldığı ekranda öküz kadar yazıyo.

-Cultural: Ya işte bu da geyik kısmı. Her ırkın bir kültürü vardır olabilir diye (bile bile yanlış yazdım, seçim benim, çünküm demokrasi). Örneğin savaşçı kültürü seçerseniz savaşta bonus alırsınız, yok araştırmacı seçerseniz araştırma bonusu alırsınız. Tabii bunların hepsinin tuttuğu bedeller var. Değmez sanki.

-Characteristics: Finance konusunda, Research konusunda, Construction konusunda, Reproduction konusunda, Espionnage konusunda özelliklerinizi belirtir. Siz "design" yapmaya başlarken bunların her birine iki puan verilmiş, hepsi yüzde yüz yirmi olmuş olarak başlayacaksınız. Yüzde yüz elli maksimum değer (ya da değmez, demokrasi).

-Temperature Preferance: Irkın yaşadığı normal sıcaklık derecesini seçmek için. Bence "warm" yapın (ya da yapmayın, demokrasi için).

-Research Level: Oyunda beş adet research dalı var. Bunlar:

- ♦Weapons: Silah teknolojisi.
- ♦Shielding: Korunma teknolojisi (daha çok uzay gemileri için).
- ♦Ship: Uzay gemileri için lazım olan teknoloji
- ♦Colonial: Gezegenlere yapılabilecek sistemler için lazım olan teknoloji.
- ♦Space: Genel manada uzay teknolojisi (ne yani? Kötü tanım mı yaptım? Benim yazım, ben yazdım, farkındaysanız demokrasi).

Şimdi siz burada bu teknolojilerden herhangi birinde başarılı olursanız, o zaman teknolojiyi bulmak için gereken "cost" azalır, yok başarısız olursanız gereken "cost" artar (yüzde yirmi beş oranında). İşte siz burada bunu ayarlarsınız.

Irk yaratma konusunda tavsiyeler: Ben kendi yaptığımı anlatayım, feyz alın. Öncelikle Characteristics'ten Research'e maksimum, casusluk konusundakileri ise yüzde seksene düşürdüm (ingilizcesi espionnage galiba). Sonra Research Level'dan Colonial'ı arttırdım. Bu kadar. Deneyin, iyi oluyo (ya da denemeyin tabi, demokrasi var çünkü).

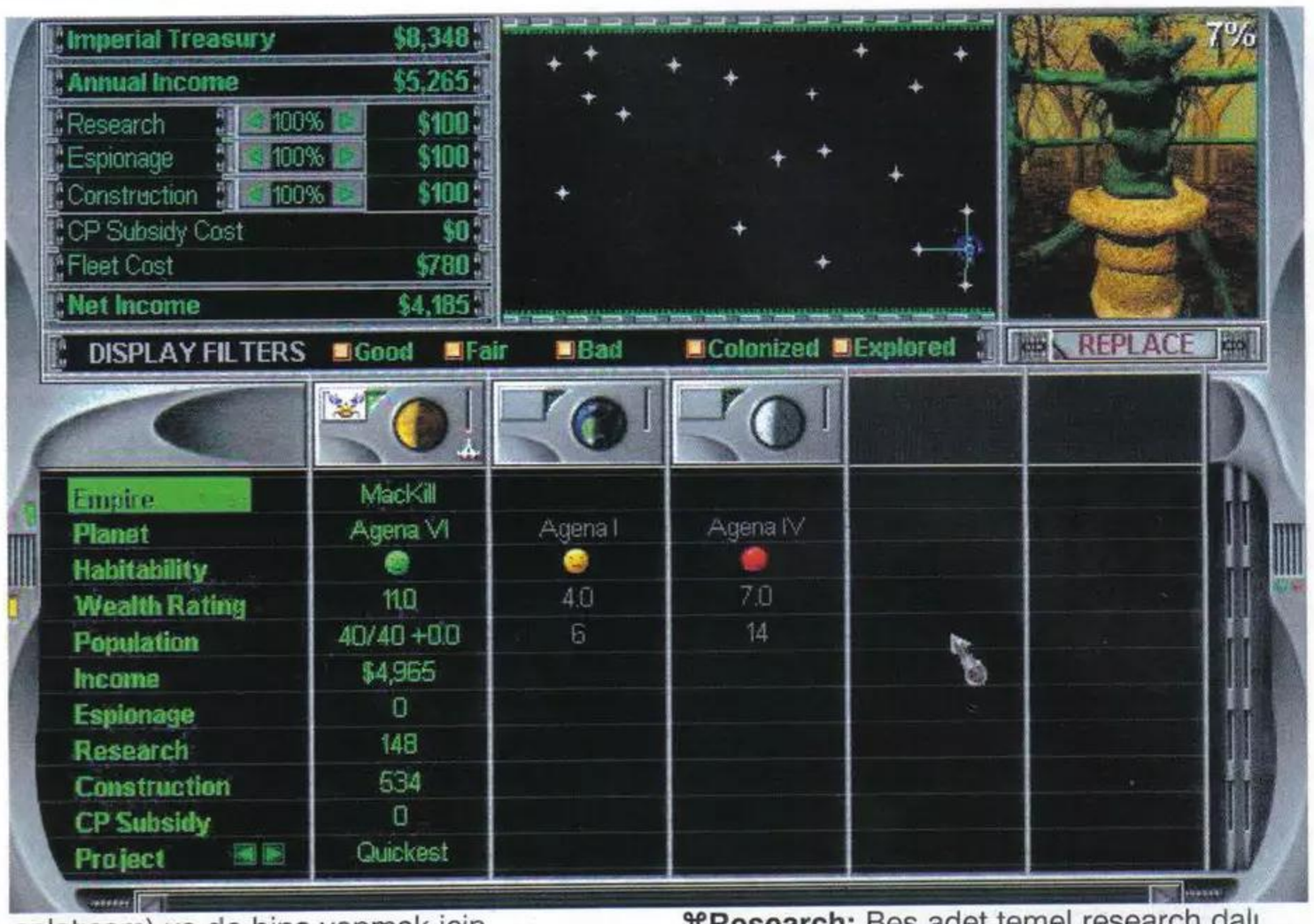
Eveeet, ırkınızı seçtiniz, sonra **"accept"** dediniz. Şimdi kendi isminizi yazıcaksınız (Burçak Caner yazın, iyi oluyor, ya da yazmayın tabi, çünkü demokrasi için yani), kaç düşman olduğunu, kaç yıldız sistemi olacağını, zorluk derecesini, bayrağınızı falan seçip burayı da geçiceksiniz.,

İşte geldik her oyunda beni bekleyen korku dolu bölüme, oyunun döndüğü yer, ana menü de denir:

⌘Planetary Surface: Bildiğiniz, yani hakkında bilginiz olan gezegenlerin yüzeyine bakmaya yarar. Basınca gezegenin yüzeyini

gösteren bir resim çıkar. Sağ tarafta bir yerde gezegen adı var ya, onun yanındaki oklara basıp bütün gezegenlere tek tek bakabilirsiniz. Eğer sizin üzerinde yaşadığınız bir gezegen ise bir çeşit **"City Screen"** denebilecek bir ekran gelir. Ortalıkta uzay

gemileri uçar, binalar falan vardır, bu ekranda sağ tarafta üretilen puanları börüceksiniz. Construction puanları ile sol tarafta görebileceğiniz menüden seçebileceğiniz binaları yapıyosunuz. Peki nasıl? Orada bir yerde "**Quickest**" diye bir yazı olucak, bu yapılması en kolay binayı yap demektir. Ya da nüfusu arttırıcak, research'ı hızlandıracak, para kazandıracak falan binalara öncelik verilmesi için yandaki oklara basın, eğer yapmaya çalıştığınız bina hiç bir türlü olmuyosa, **options** menüsünden buradaki default değerleri değiştirebilirsiniz (Esc tuşu ile). Yapılabilecek bir şey varsa, gezegen üretimi kesmez, sürekli üretir. Research puanları az sonra anlatacağım araştırma işi için lazım olucak (sabredin. büyük bir erdemdir netekim), sonra nüfus, maksimum nüfus, nüfus artışı, gezegenden gelen para falan yazıyor sağ tarafta. Şimdi mantık sorusu: Construction puanları yapılan binalardan elde ediliyorsa (bunu da öğrenmiş oldunuz. Yeri gelmişken, bir binanın ne işe yaradığını öğrenmek için "**research**" menüsüne girin, nasıl yapıldığını



anlatıcam) ve de bina yapmak için Construction puanı gerekiyorsa nasıl olupta bir koloni ilk kurulduğunda bina yapıcaz? Mantık cevabı: Ortada bi yerde "CP SUBSIDIY" yazıyo. İşte buradan construction puanı satın alabilirsiniz (tanesi 20$:senede). Onun altında da sizin elinize kalan (her yıl) para miktarı yazar.

⌘Fleet Command: Sahip olduğunuz uzay gemileri ve bunlar hakkında bilgiler vardır. Gemiler ortadaki menüde yazıyorlar. Pek de işlevi olmayan bir menü. Ha bi de sağ altta "**scrap**" seçeneği ile seçtiğiniz (menüden seçtiğiniz yani) gemiyi yok edebilirsiniz (nasıl yok ettiğinizi bilmiyorum. Bir gemi uzay boşluğunda kendi kendine giderken "yokol" emri gelse nasıl yok olur? Bilenler el kaldırsın).

⌘Research: Beş adet temel research dalı olduğunu söylemiştim. Sağ altta gelen **Research Point**'lar yazar (bunlar kolonilerinizdeki binalardan elde edilir- binaların ne işe yaradığı bu ekrandan öğrenilebilir: bulunmuş teknolojilere basın (Developped yazan yer), sonra "**colonial**"ı seçin, istediğiniz binaya basın, ne işe yaradığını öğrenin. Eğer araştırmayı düşündüğünüz herhengi bişey ya da araştırmasını bitirdiğiniz herhangi bişey hakkında bilgi istiyorsanız (araştırması bitmiş olanlar: Developped, bitmemiş olanlar: Theoritical (kesin yanlış yazmışımdır)) menüden onun üstüne basın, ekranda ne işe yaradığı yazıyo). Sağ tarafta her beş research dalına verilen **Research Point** miktarı yazar. Bu miktar yüzde olarak gösterilir. Normalde her yeni teknoloji bulunduğunda yenisi araştırılmaya başlanır. Siz herhangi bir şekilde araştırılan şeyi değiştirmek istiyorsanız araştırılmasını istediğiniz teknolojiyi seçin, alttaki research yazısına basın (ya da basmayın, sebep olarak Demokrasi).

⌘Foreign Affairs: Dışişleri Bölümü. Genel anlamda bayık bir ortam. Zaten siz ne yaparsanız yapın, düşman size savaş açıyo. Şimdii, sol üstte size yapılan teklifler bulunur. "**View**"e basarak teklifleri görüp, "**Accept**" ile kabul edebilirsiniz. Sol altta da sizin yapabileceğiniz teklifler vardır. Bu ekranın hoş bir çalışma modeli var: Üç temel diplomatik ilişki türü olabiliyo: "**War**" (savaş da denir. Ama bu ingiliz aksanı), "**Neutral**" (savaşta olmadığınız, ya da barışta da olmadığınız, sizin için pek bi manaları yok yani), "**Ally**" (dostsunuz, güveniyosunuz). "War" durumunda iken başka hiç bir ilişki kuramazsınız. "Neutral" durumdayken ticaret yapabilir ya da onların limanlarından servis alabilirsiniz. Peki, örneğin ticaret yapmayı nasıl sağlıycaksınız? Alt tarafta (Neutral'ın altında), "Neutral"a bağlı olan iki seçenek var. Siz o seçeneklerin yanında duran boşluğa basın. Eğer teklif ettiğiniz uygarlık kabul ederse "Accepted" yazısının altındaki yeşil ışık yanar. Kabul etmeden önceki bekleme süresinde mor ışık; eğer kabul etmezse hiçbir ışık yanmaz. Aynı şekilde "Ally" olunca birlikte research edebilir, hatta birlikte savaşabilirsiniz. Pek tavsiye etmiyorum. Sağ altta ise "espionnage" menüsü var. "Steal" ile onların keşfetmiş oldukları gezegenler hakkında bilgi ya da teknoloji çalabilirsiniz. "Sabotage" ın adı üstünde (bu Texas aksanı). "Subvert" ile rakip "Advisor ve "Governor"ları ayartabilirsiniz ("Advisor ve Governor'un ne

PAX IMPERIA

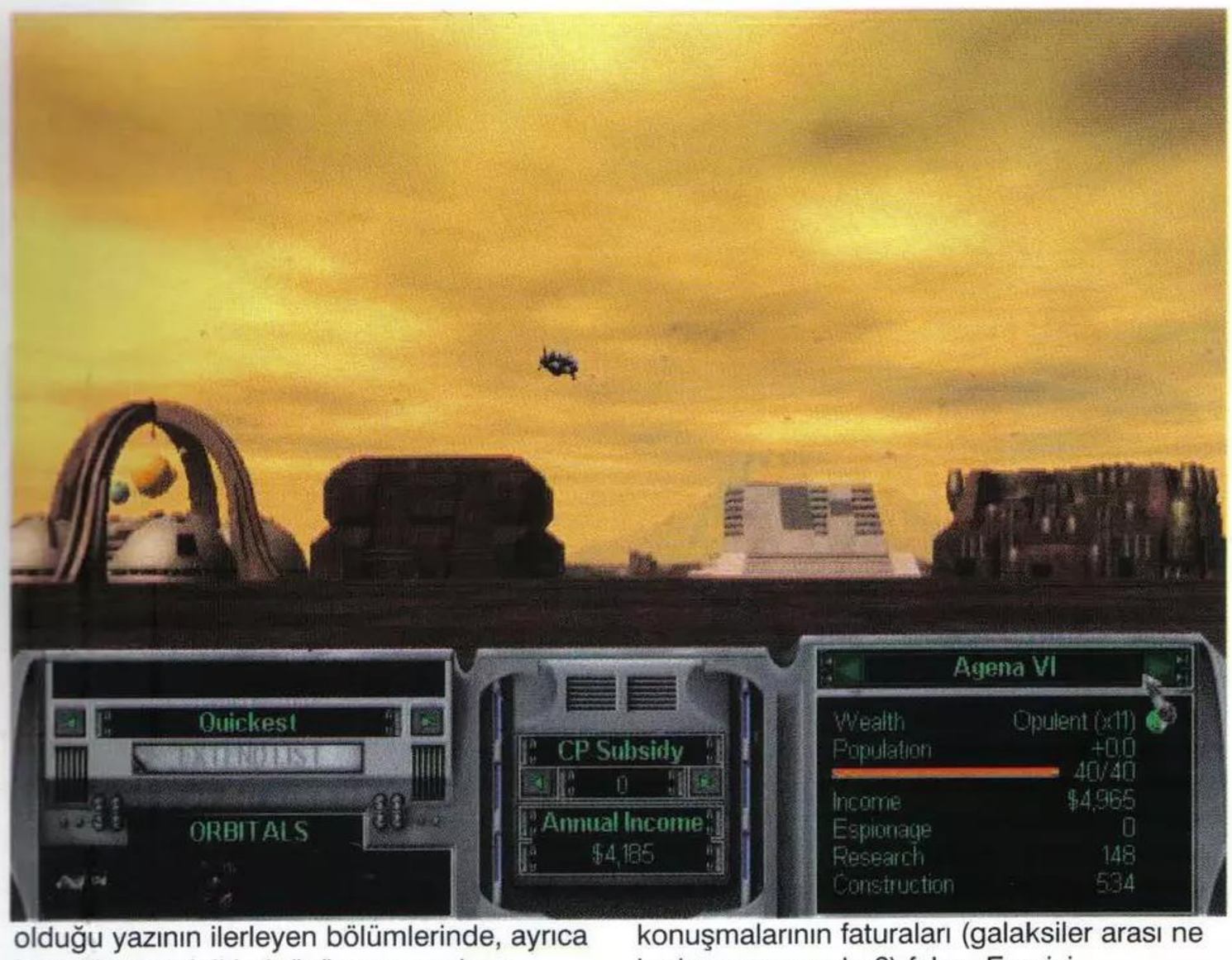
MASTER OF MASTER ya da...

SIKILDIM AZCIK BAZI ŞEYLERDEN (part I)

Mesela ırk seçme ekranlarından... Uyduruyorlar iki üç tane isim, gerisi hep aynı, biri bilimde iyidir, biri iyi savaşçıdır. Amaaaan, zenciler iyi basketbol oynar, çinliler iyi çin yemegi yapar. Yok mu yar bana bir yenilik şu oyunlarda?

Mesela starmap'lerden. Ya anladık biri madenli harsh, biri madensiz inhabitable da, abim bebim ya, bizdeki Atatürk caddeleri gibi, her evrende bir orion olması şart mı ya? Çek yavrum Orion'a dediğinde uzay taksicisi 'hangi orion'a abi?' demez mi adama ya. Hadi onu bırakın, sonra akıl almaz bir muhabbet başlatırsa, naparsınız.

Mesela gemi design ekranlarından. Madem 1000 türlü ne olduğu belirsiz missile research edebiliyoz, niye hepsini bi yere takamıyoz ya . Anladık stratejik karar oluyo da, içimde kalıyo ya. Offf sıkıldım valla yaaaaa.... Çekicem elimi ayağımı bu işlerden, vericem kendimi dağa, bayıra, böcüğe...



olduğu yazının ilerleyen bölümlerinde, ayrıca kız tavlama taktikleri, üzüm suyu sıkma makinesi projeleri ve de kahvenin (yeter diye bağırmayın. Ya da bağırın, ben sizi döveyim (demokrasi dediğin)) kimyasal formülü (okuyun yazıyı)), bi de Cinayet işleyebilirsiniz, ha bi de bir gezegende isyan çıkarıp o gezegeni ele geçirebilirsiniz. Bunlardan birini seçin, sol üstte ayrıntılı bilgi verilecek, kaç kişiyi öldüreceğinizi falan ayarlayın, sonra başlayın zarları atmaya. Yukarıdaki yazı %100 olunca iş bitecek (o ana kadar yakalanmazsanız) ve de başarılı olabilip olamadığınızı öğreneceksiniz. Ama eğer yakalanırsanız (muhtemeldir) bu savaş sebebi de olur ha.

Dış ilişkiler hakkında genel yorum: Bence hiç kimseye bulaşmayın. Çok zor oluyo, biliyorum ama deneyin şansınızı. Çünkü bir

süre sonra işler öyle karışıyo ki üniversite sınavına hazırlanmak bile daha kolay geliyo insana. Düşünün, sadece on gezegene hakimken bile karşı tarafa geçip geçmediğini kontrol etmeniz gereken onbeş kadar Governor ve Advisor oluyor. Ve de bilgisayar hep kalleşlik yapıyor. Bi de şöyle bir durum var, onlardan üstünseniz iş birliği yapmak size yarar sağlamaz, onlar üstünse de işbirliği yapmaz, direk saldırırlar. Ben diğer ırklarla (kendimi korumak dışında) savaş zamanı olmadığı sürece pek uğraşmadım. Zaten yapabileceğiniz en büyük adilik bir gezegeni ele geçirmekken ve de rakibin en az onbeş tane gezegeni olmuşken bu işe yatırım yapmaya değmez diye düşünüyorum (tabii ki, çünkü Demokrasi)

⌘**Domestic Policy:** Gayet yararsız bir ekran. Sadece sol üst kısmı yararlı, orada da mali durumunuz yazıyo (kaç para nereye gidiyo, vezir son model ferrari çekmiş mi altına, sanal bebeğin sütüne giden para miktarı, kız arkadaşınızla yaptığınız telefon konuşmalarının faturaları (galaksiler arası ne kadar yazar acaba?) falan. Espriyi uzatmayayım, yazı bitiyo). Alt tarafta ise anlamsız koloni tabloları var. Bi kere bile işime yaramadı. Size yarar mı bilmem (belki on beş tane gözünüz vardır, hepsini aynı anda değerlendirebilirsiniz (kolay değil, uzay stratejisi yazıyoruz, nerelerde nasıl ırklar yaşıyodur kimbilir))?

⌘**Ship Design:** Oyunun başında üç tane gemi var, biri koloni gemisi (ismi Transport olabilir), biri izci görevi yapar (Scout), biri de basit saldırı gemisi (Destroyer). Bundan sonrakileri siz dizayn etmelisiniz. İşte ben oyunu bu yüzden bıraktım. Ama belki siz dizayn işinde başarılısınızdır? Bütün ekranı açıklamıycam (zaten yer yok, yazıda çok mavra oldu, yer kalmadı), açıklasamda işinize yaramaz, ama işin püf noktasının tekolojide ileri olmak olduğunu bilmek için kahin olmaya gerek yok. Son model teknolojiyle döşeyin gemilerinizi, ben arkanızdayım.

Son olarak Escape'e basınca çıkan menü:

Load, Save, New Game, Quit game, Game Speed: Default escape menüsü sakinleri.

Game Options:

●**Play Surface Animation:** Hani kolonilerinizin olduğu gezegenlerde uçaklar falan uçuyo ortalıkta, bu animasyonlar yavaşlatırsa diye oyunun hızını, onları kapatmak için (kapatın).

●**Play Movies:** Kimi önemli olaylarda gösterilen mini Movie'ler açık mı olsun, olmasın mı onu belirlemek için.

●**Autosave Game:** Arada bir oyun (bozulmalara, elektriğin kesilmesine falan karşı ekstra önlem) kendinisini save eder ya, onu açma, kapama (kapatın, zaten öyle crash falan olmuyo).

●**Edit Planetary Profiles:** Hani bina yapma menüsünde "Quickest" ya da "Research" falan diye ayarlıyoruz ya, buradan da hangi binanın hangi menüde önceliğe sahip olacağını ayarlıyabiliyoruz (ellemeyin).

●**Combat Key Scrool Speed-Combat Scrool Speed:** Real-Time Combat'da ekran kayma hızı.Hah, Real-Time Combat: Burada resmen bir Mini Real-Time yapmışlar. Bisürü menü var, her geminin kendi ayrı menüsü bile var. Benim diyeceğim "Auto Engage"e alın, çünkü hele bi de rakibin gezegeni savunuluyosa ortalık öyle bi karışıyo ki aklınız durur. Ama "Move" ve Attack"ı, "Escort"u, herkes biliyodur heralde. Ya da illa aşıcam diyorsanız savaşları kendiniz yapın (hiiiç tavsiye etmiyorum), uzay gemilerinin menüleri birbirlerine benziyo, savunma araçlarının ise kendi menüleri var ama bir kere çalıştırıldılar mı sonuna kadar devam ediyorlar. Başarılar Jim.

Son olarak, ana menüdeki haritadan iki kere bastığınız yıldız sisteminde, koloniniz olan gezegenlere bakarsanız, sağ alttaki menüden gemi yapmak ve de savunma birimleri yapmak gibi iki seçeneğiniz olucak. Savunma birimlerini mutlaka yapın (ne işe yaradıkları research menüsünden bulunabilir) ve de Upgrade ettirin (teknolojileri bulmak gerekicek (Space Research)). Gemi ya da savunma birimi yapımı yine Constructıon Puanlarıyla oluyor.

Governor'lar gezegenleri, Advisorlar da diğer işleri (Research, Foreign Affairs...) yapan adamlar. Ekranda resimleri oluyor. Özelliklerine oradan bakabilirsiniz, eğer yüzdeler eksi olmuşsa bu bilgisayar adamı kendi tarafına çekmiş demektir, öyle olursa ya işten kovun (Fire) ya da başka birini atayın (Replace).

SON DAKİKA UYARILARI

❍Research'e çok önem verin. Tavsiyem ilk başlarda yeni binaları bulabilmek için "Colonial Research" olayına abanmanız. Sonraa, hemen başta iki tane koloni kurmaya çalışın (koloni kurma özelliği olan bir gemi ile

"Colonize Planet seçeneği). Bunlara "CP Subsıdy" yaparak geliştirin.

❍Teknolojisini bulur bulmaz yapıldıkları gezegende az da olsa gelişmiş bir koloni kurabilen (daha fazla nüfuslu, bir iki binalı) gemilerden dizayn edin.

❍Diğer ırklardan uzak durmaya çalışın.

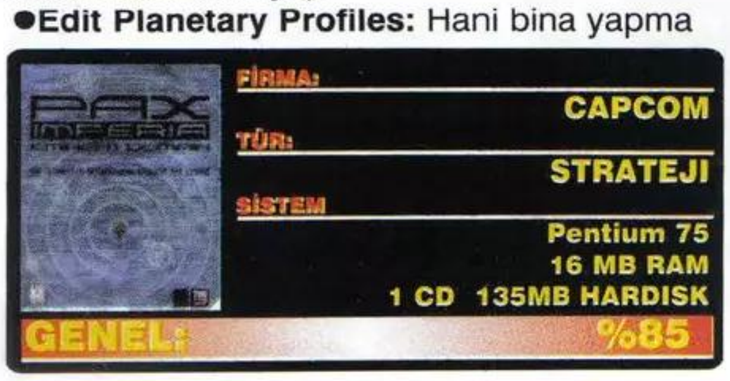
❍Dikkat ettim, Zebani'ye hiç benim açıklamış olduğum bir oyun hakkında soru gelmiyo. Şimdi çok iyi açıklıyorum diye övüneyim mi, yoksa benim oyunlarımı kimse sallamıyo, oynamıyo diye üzüleyim mi karar verme aşamasındayım (ya da diilim, karar benim, çünkü neden? Demokrasi).

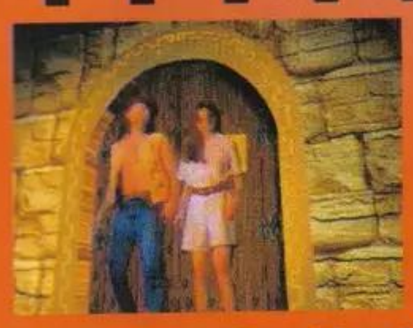
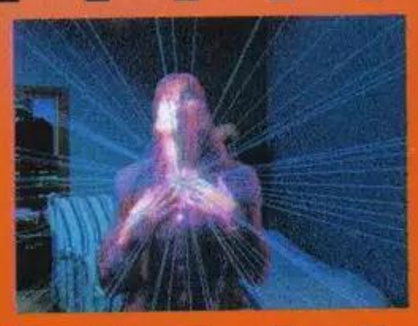
❍Güzel oyun, alınır (ama ismi zor, önce bir arkadaşa söyletilir, banta kaydedilir, bilgisayarcıya dinletilir).

❍Bir daha görüşene kadar iyi şeyler gelsin başınıza. Hani hazır size iyi bişeyler gelmişken bana da gelsin.

"Zamanın ne olduğunu bilmezken,
Beşiktaş'ta"

☒Burçak"le guerrıer des galaxıes"Caner



GERÇEK BİR FİLM ADVENTURE

GERÇEĞİN ÖTESİNDE

BEYOND REALITY

ÇIKTI !

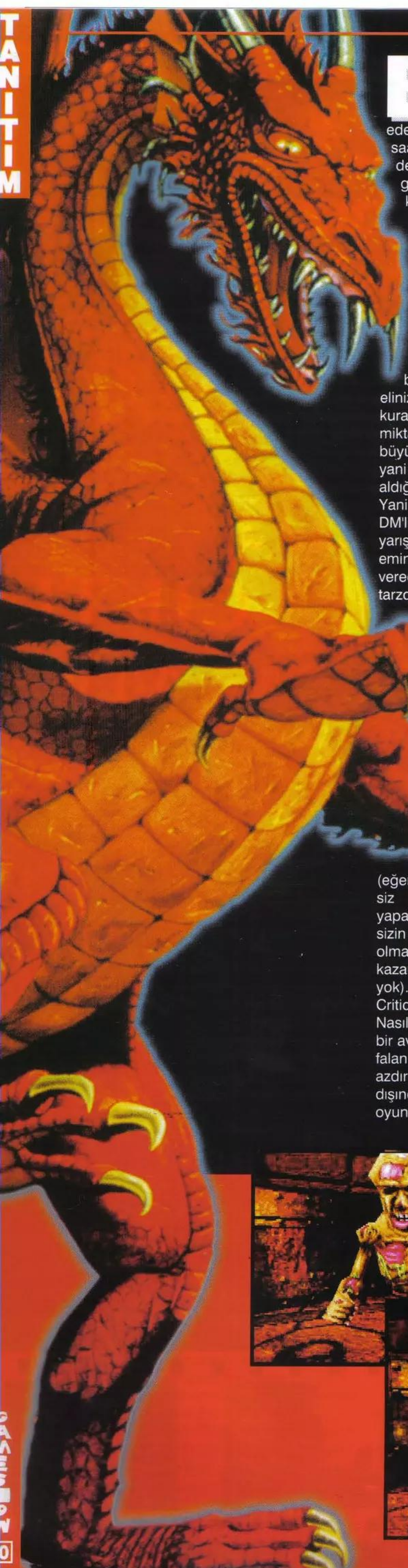
29 $

Gerçek bir CAZİBE
Gerçek ötesi bir MACERA
Amansız bir KOVALAMACA
Nefes kesen bir GERİLİM !

TÜRKÇE CD-ROM

Sessizliği parçalayan acı bir çığlık, onu masum dünyasından ayırdı. Her yer kan içindeydi... Kendisi ölmediği için şanslı mıydı, yoksa şanssız mı ? Artık yalnızdı ! Karanlığın ve korkunun fantastik dünyasında

CARTOON Tel: 0212.260 11 12 Fax: 0212. 259 06 77 E-mail: cartoon@escortnet.com



Bu yazıyı dördüncü yazışım. İlkini save edemeden elektrikler kesildi. İkincisini beğenemedim. Üçüncüsünü yazdım, bitirdim, save ederken Windows'um çöktü. Son yirmi beş saatimi yazımı yazmamayı başarmak için değişik doğaüstü hareketler yaparak geçirmiş olan ben taktir edersiniz ki keyifsizim. Ama yinede canım yazı yazmak istiyor ve siz anlıma istediğiniz beş harfli kelimeyi yazabilirsiniz. Ben size oyunumu anlatıyım yine de.

Bir adet FRP'yle karşınızdayım şu sayfalarda. Oyun bir çeşit EOB serisinin tek kişilik, daha güzel grafikli, bir miktar daha kötü bilmeceli (en azından EOB2'den), daha abarık konulu, daha kaliteli (gerçek kelime bu) bir uyarlama-taklididiyim ben size, siz de elinizden geldiğince anlayın. Oyun AD&D kurallarına göre yapılmış ama tabi ki bir miktar tacize uğramış. Bir kere bi sürü mage büyüsü yok, fighterların mastery olayı yok, yani nasıl desem tabi ki masaüstünden aldığınız zevki bir bilgisayardan almanız zor. Yani düşünün one kere, bilgisayar mı daha iyi DM'lik yapar yoksa benim uluslararası yarışmalara girse en iyi DM seçileceğinden emin olduğum ve bana istediğim cloak'ı verecek olan Barış mı? Hafif geyiksel bir tarzda anlattığım gibi, bir bilgisayara bütün olası ihtimalleri kaydedemiyeceğimizden dolayı oyunda "her" şeyi yapmanız mümkün değil. Yani DM bir insan olunca ona yapmayı planladığınız "herhangi bir" hareketin mantığını anlatabilirsiniz ama bilgisayara anlatamıycak olmanız gibi bir sorun var (eğer siz yapabiliyosanız ben sizin menejeriniz olmaya hazırım. Çok para kazanmamamız için hiç bir sebep yok). Yani yapabileceğiniz şeyler sınırlı. Critical Hit falan gibi karışık şeyler de yok. Nasıl desem, oyunun AD&D olması müthiş bir avantaj, bir kere level atlama sistemini falan biliyoruz, ayrıca hikaye de insanı azdırabilecek kadar abarık ama bunun dışında hiç masaüstü oynamamış adamlar bu oyunu görüp "oha bu muymuş FRP dedikleri?" demesinler. Ya ne anlattımsa anlattım, benim de kafam karıştı geçelim bu konuyu.

Evet oyun sizin kendi gözünüzden gördüğünüz bir FRP (bunun bir adı vardır kesin). Oynanış tarzı olarak Doom'a benziyor yani, round sistemi yok, real-time (şu sıralar sinirime dokunan bir laf) dalıyoruz ona buna herkese. Karakterlerle konuşmak oyunu etkiliyo, ama süper bir ingilizcenin lazım olduğuna kanaat getirmedim. Fakat mesela bir adamla bir yerde konuşmanız planlandıysa, siz de onu öldürdüyseniz sonraları zorluk çekmiyorsunuz. Hatta oyun siz onunla konuşmuşsunuz gibi davranıyor bazen. "Konu ne peki?" sorunuzu duyar gibi oluyorum (sarhoş muyum acaba), cevap verip vermemekte kararsızım. Yani hiç keyfinizi kaçırmayıp da konuyu siz bulun mu desem (baştaki amaçtan sapmalar oluyo), yoksa söylesem de gülsek mi? Neyse bahsediyim biraz:

Siz 1.Level bir karakter olarak efsanevi (Chosen of Mystra olan) Khelben tarafından Waterdeep'in (bilgi biraz sonra) altındaki devasa bir zindan olan Undermountain'i araştırmaya başlamak için çağırılırsınız. Yani koskoca Waterdeep'de siz ne idüğü belirsiz birinci level karaktermişsiniz meğer. Durun daha bitmedi. Sonra siz Waterdeep'e saldıracak olan büyük bir gücün varlığını haber alırsınız (alana kadar imanım gevrek tarza giriş yaptı), sonracıma siz 5.Level falan olmuşken Khelben bu büyük tehlikenin -belki de Waterdeep'i yerle one edebilecek tehlikenin- araştırılması için şehirdeki o kadar mage'i falan diil de sizi görevlendirir. Oha demeyin, durun daha, işte Great Final: Lloth'un (Dark Elf'lerin tanrıçası olur) taaa "Elf War"dan kalan ve aslında Undermountain'de olmaması gereken kılıcını ele geçirip oyunu bitirirsiniz (mişsiniz yani). Peki Lloth kadın değil mi? Peki Lloth'un kılıcı nasıl oluy... Tamam sustum, ayıp etmeyeyim.

Süper bir mantık üzerine oturtulmuş bu harika senaryonun mantık eksikliğini pas geçersek yeterince iyi olmuş diyerek ben kefil oluyrum. Ve siz de yazım yanlışı yaptın diyerek kefal oluyorsunuz çünkü bile bile yanlış yazdım (süper kandırdım sizi ya, ben neyim ya, cin miyim in miyim ya???) Şimdi size verdiğim sözü tutarak Waterdeep hakkında bilgi veriyorum. Sırf bu bilgi için taa Forgotten Realms'e gittim, orada yaşayan ulu mage Muhammed Dabiri'yi buldum, ondan yardım istedim. O da büyü research'ini yarım bıraktı (sırf benim hatırım için. Ha bi de Mystra'dan selam götürdüm ama pek bi etkisi olduğunu zannetmiyorum. O sırf beni sevdiği için yaptı bu işi), bana Waterdeep hakkında bilgi yazdı. Ben de dönerken bir elf kadınıyla evlendim.

Descent to

Yanımda şimdi. Neyse işte size bir ustanın kaleminden Waterdeep manzaraları:
Waterdeep... Kuzey'in, hatta tüm Faerun'un en büyük, en ihtişamlı ve en etkili şehri Waterdeep... Ya da herkesin onu çağırdığı diğer adıyla, "City of Splendors"...
Sword Coast'un hemen kenarında olan ve yüzbin (bu rakam tüm "Cormyr" krallığının şehirlerinde ki nüfustan fazla) kişiyi barındıran bu şehri tam anlamıyla anlatmak günler sürer. Ama buraya ilk gelen biri için bilinmesi gerekenlerse...
Waterdeep'in bu kadar gelişmiş bir şehir olmasının sebebi Kuzey'de ki zengin maden yatakları, Güney'de ki tüccar krallıklar "Amn" ve "Calimshan", Dogu'da "Inner Sea" krallıkları ve diğer şehirler, Batı'da da ada krallılarının (Moonshae, Mintarn) tam ortasında hepsine bir geçit oluşturmasıdır.
"City Of Splendors" o kadar büyüktür ki toplam 7 bölüme ayrılmıştır. Guildlerin daha çok olduğu bölge, zenginlerin bölgesi, liman bölgesi... Merak etmeyin hepsini geziceksiniz.
Eskiden bir dwarf kalesi olduğu söylenen Waterdeep dağı'nın etrafını dahi binalar sarmıştır. Evet bu Waterdeep dağı "Time Of Troubles"'ın sonunda "Ao"'nun ortaya çıktığı yer.
Güvenlikse süper. "City Guard" ve "City Watch" ki aralarında güçlü büyücüler de var ve eğer birşey yaparsanız sizi durdurmak için "Forgotten Realms"'ın hiçbir yerinde görmediğiniz büyüleri kullanmaktan çekinmiyeceklerdir. "City Watch" devamlı her sokağı dolaşır kontrol eder. Sadece ölülerin gömüldüğü "City of the Dead" dışında. Ölülerin şehri denmesinin sebebi bir şehir kadar büyük olması zaten. Buranın kapıları geceyarısından sonra kapanır. Neden mi? Masum halkı yattığı yerden rahatsız olan ölülerden korumak için. "City Guard" ise şehri korumakla görevlidir ama acil durumda onlarda "City Watch"la birleşirler. Tabi şehrın en önemlı iki özelliğini de unutmamak lazım. Birincisi, şehri yöneten ve kimlikleri birkaçı dışında gizli tutulan Lordlar...
Kimse tam sayısını bilmez ama 16 lord var ve yılda bir kere çoğu halk karşısına çıkarlar. Tabi üzerlerinde cinsiyetlerini gizleyen büyülü kıyafetler ve seslerini değiştirenler maskeler vardır. Piergerion (Paladin 16) bilinen tek lord.
İkincisi ise buraya her yıl yüzlerce maceracının gelmesine ve ölmesine sebep olan tek sey. "Waterdeep" şehrinin altında onlarca kat olarak zamanında deli büyücü "Halaster" tarafından yapılmış meşhur "Undermountain". Burada bulunan büyülü eşyalar, kaybolmuş bilgi ve büyüler... Ve bunları koruyan hiçbir yerde görülmemiş yaratıklar.
Eğlenin, dolaşın, alışveriş yapın. Bütün innler'i, tavernalar'ı, guildler'i dolaşın. Şehri korumak için Khelben'in yaptığı dev heykellere bakın. Dağa çıkıp denizi seyredin. Undermountain'a girmeyin. Tanrıların, eskiden ölmüş büyücülerin ruhlarının dolaştığı sokakları bulmaya çalışın... Bu sihri bu büyüyü sizde yaşayın...
Ay dur kız, yapma, sivri kulaklarına kurban olayım bırak, yazımı yazıcam bak Muhammed'in işi bitti (çok sağol bu arada) senle sonra ilgilenirim. Tamam hayatım, aaaa bi dur gelicem şimdi, ilk önce şu okuyucuların işini hallediyim (ayıp ve tehlikeli kelime oyunu) sonra sana bakıcam.
Hah, kaçtım geldim. İşte böyle bu işler. Oyunu install ettiniz (30MB falan yetiyo. İyi yani) gayet gıcık bir demodan sonra (ama "TSR" yazısının çıkışı karizma açısından aşmışlık izleri veriyo), oynayalım dediniz. Ha, unutmadan, grafikler hi-res (ve güzel) oluyorken low-res (ve az güzel) de oluyor, söyleyeyim dedim. Grafiklerde Descent'te kullanmış oldukları motoru kullanmışlar (Descent'in grafikleri ödül almıştı). Oyunun grafikleri yeterince hızlı ve o hız için oldukça iyi. Yani şöyle diyeyim, Daggerfall'dan daha hızlı grafikler gerçekten üç boyutlular, daha güzeller yani. Önemli artı da derdim ama içimden gelmedi bir an.
Karakter yaratmak konusunda çok birşey söylemicem, oyun size birazcık yardım ediyo zaten, daha olmadı FRP köşesine mektup yazın, ya da MEG'e sorun (o da yeni FRP'ci), ya da bana sorun, ya da bir ayın ilk Cumartesi'si (her ay toplantı oluyor) Kamer'e gelin. Hem hoş geyikler oluyor, hem de sorularınıza yanıt bulabilirsiniz. Ama yine her zamanki gibi kendi karakterimi yazayım, yardımı olursa diye. Ha unutmadan, ilk önce ırkınızı ve cinsiyetinizi seçeceksiniz, sonra class'ınızı, sonra ability score'ları atacaksınız- ki burada ben bişey diyecem. Sol üstteki ikona (ismini unuttum. Regenerate'li bişeydi ama: Hafıza) basınca bilgisayar zarları atacak. Normalde böyle oyunlarda hepsini maksimum yapabilirdiniz ama burada böyle bir şansınız yok. Tavsiyem çok düşük abılity score'lar gelirse bir daha attırın zarları. Sonra da isminizi yazıp alignment'ınızı seçeceksiniz. Alingment konusu önemli bence, bu karakterin hayata bakış açısı: Lawful kurallara bağlı demektir. Neutral evrende dengelerin olduğuna ve bu dengelerin, Chaos ve Law dengesinin bozulmaması gerektiğine inanır. Chaotic ise kurallara göre yaşamıyan demektir. Ama dikkat edin bir Chaotic kurallara her zaman karşı çıkıcak diye bir şey yok. Eğer kurallar onun hayatına uyum gösteriyorsa çağımızın son moda sırt çantasının üzerine barış işareti yapıp gezinen kızları gibi sırf marjinallik adına kuralları çiğnemeycektir (mesaj). Diğer kısım ise (Good, Neutral, Evil) gayet belli, zaten oyunda bir tek Neutral ve Good var. Temel olarak Good'lar başkalarının hayatına önem verirler. İyi kalplidirler yani. Ama iyi kalplilikle yufka yürekliliği karıştırmayalım lütfen. Neutral'lar ise pek öyle takmazlar bu işleri (bunu iki satırda anlatamıcam, özür dilerim). Şimdi size diyeceğim şu ki, karakter yaratmayla ilgili olan bir sürü şey geçen ay dergide FRP köşesinde yayınlandı. O yüzden orayı okuyun, alingment hakkında ise bilgi yoktu orada, bende şu kısacık yerde elimden geldiğince yardım ettim sanırım. Başarılar. Bu arada oyunda mage oynatmak imkansız gibi (zor yani). İşte benim karakterim:
Margoroth, Female Elf Fighter, **STR:**18/54, **DEX:**19, **CON:**9, **INT:**15, **WIS:**13, **CHA:**17, **Alingment:**Chaotic Good.
Oyuna başladığınızda Waterdeep şehrinin hoş bir manzarasıyla karşılaşıyorsunuz, yapıcağınız şey Khelben'in yanına gitmek (mouse'la tıklıycaksınız. Zaten tıklayabileceğiniz iki yer var, biri City Gates (ki burada Save, Load, Volume falan var), biri de Khelben's Tower). Khelben size "Oooo, buyur yiğidim, bir kahve içelim gel hem söyleşiriz" diyo. Neyse işte konu şu: Kobold denilen yarâtıklar (bunlar ufacık, tefecik fakat hızlı hareket edebilen yaratıklardır) şehre saldırıp hırsızlık yapıyorlarmış, birinin buna dur demesi lazımmış. Sizin de nefesiniz kuvvetliymiş, bir "dur"la bitirirmişsiniz bu işi demeye utanırım şimdi diye düşünerek bu olaya girmiyorum bile. Neyse çıkın Khelben'in kulesinden (sol alttaki **"exit"** yazan yere basın. Bunu söylemesem orada kalır mıydınız?), şimdi haritada iki yer daha açıldı. Biri **"Marketplace"** burada mal alıp satabilirsiniz. Dungeon'dan aldığınız silahları falan satın buraya. Bir de magical Item falan alırsınız diye. Diğeri **"The Yawling Portal"** (ya kaderim mi bu benim? İsmini unuttum, neresiydi orası?): Buraya gidince oyunda sık sık karşılaşacağınız, hatta hep karşınızda olacak ekranı göreceksiniz. Anlatayım mı burayı? Başladım bile. Artık bitiricem

dermountain

mecburen. Filmlerde baba adamlar başladıkları her işi bitirirler. Böyle adamlara sözünün eri adamlar denir. Bir de dediklerinin hiç birini yapmayan adamlar vardır. Onlara da sözünün generali denir. Yani dediklerini yapmamak daha iyidir. Askerde erler bir dayak yer. Hiç unutmam bir gün Kore'deyiz yine. Tek başıma Kore'yi Kore'lilerin başına yıkıcam tam....Tamam ya anladım kaçış yok. Anlatıcam işte ekranı.

Sol üstte resminiz, altında isminiz, altında kaç hit pointiniz olduğu ve maksimum kaç olabileceği yazıyor. Sağ tarafta bariz olaraktan oyun ekranı, altında da mesaj penceresi var. Burası önemli. Oyunda size yardım edebilecek bir çok şey yazar bu mekanda: yerde ayak izleri görüyorsun, duvar nedense çok gerçek gözükmüyor, şöminenin arkasında bir geçiş olduğunu farkediyorsun...gibi. Mesajları yukarı aşağı oynatabilirsiniz yandaki oklardan yardım isterseniz. En altta silahlarınız ve kullanabileceğiniz diğer alet edevat var. En soldaki "1" oluyor. "1"e basın, onu tuttunuz (kelime oyunu yapmıcam. A aa aa, bugün üstümde bir terbiyesizlik var ya), Ctrl'ye basın, kullandınız. Örneğin Healing Potion'ları böyle içebilirsiniz. İyileşin diye. Oyunda bir sürü potion var. Hepsini yazıp sayfa doldurmıcam, ama içince ne olduğu alttaki mesaj kutusunda yazıyor. Silahları da böyle kullanabilirsiniz. Tamam, di mi? İyi gidiyo yani. Sorun yok, rahatlayın, relax olun, problem yok ben buradayım, yanınızdayım, yardımcınızım, sakin, herşey güzel, hayat pembe, oh ne iyi ya, iyi ki her şey bu kadar kolay diyin kendinize, rahatlayın, uyuyun, uyuyun, uyuyun. Hah uyudu. Yavrum gel sen. Bas bakalım şunun "S" sine (ekrandakine ya, bana kelime oyunu yaptırmayın ya, kızdırmayın ya). Hah burada ne varmış bakalım? Solda ability score'ları falan yazıyomuş. Alt tarafta Cleric ya da Mage'se diye büyüleri yazıyomuş. Yani her leveldan kaç büyü yapabiliyomuş o yazıyomuş. Sonra ortada Thief ability'leri yazıyomuş. Hide in Shadows bir thief'in gölgelerin arasına girerek ortadan kaybolma özelliğiymiş. Move Silently sessiz yürüme özelliğiymiş. Open Locks kilitleri açma özelliğiymiş. Find Traps ortalıktaki tuzakları bulma özelliğiymiş. Climb Walls azınca düz duvara tırmanma özelliğiymiş. İşte böyle ha? Burada yarıycak bir şey yok. Herif hazır uyuyoken bir de "M"ye bas. Aha işte iyi bişey. Harita, lazım olabilir, çalıyoruz bunu, gerçi harita pek iyi değil ama hiç yoktan iyidir. Bi de "I"ye bas bakayım. Ho How, işte bulduk. Adamın cepleri burası. Sol tarafta üzerinde taşıdığı şeyler var. Oradan istediğin şeyi seçip alttaki boşluklara (hani "1"e basınca aktif olur, "2" ye basınca aktif olur... demiştim ya), ya da zırh falansa adamın üstüne yerleştirebiliriz. Ama boş ver sen bunları. "R"ye basmışız da uyuyup dinleniyormuş gibi uyuyor herif. Gel ceplerini boşaltalım, Marketplace'de satarız. "A" ya bassaydık da keşke konuşsaydı karşısındakiyle, ya da düğme varsa ona bassaydı, kapı varsa onu açsaydı..."Activate" etseydi yani. Neyse, yürü yolumuz uzun,. Marketplace'e gidicez daha.

İşte böyle. Oyunun tam çözümünü verelim diye düşündük ilk başta ama sonra gördük ki oyunda bilmeceler genelde o düğmeye bas, bilmem neredeki duvar ilüzyon haline gelsin, sonra üç yıl sonra farket sen bunu, oradan gir, bulduğun düğmeye bas...şeklindeymiş ve de ben size gelip oynamadığım sürece pek bir işe yaramazmış. Evet şimdi bir ısınma turu:

OYUNA BAŞLADIK. EEE.....

Tavernaya girdik. Ortadaki kuyunun yanına gittik, "A"ya bastık, kuyunun kapısı açıldı, içeri girdik, indik aşağı doğru Undermountain'e. Aşağıya gelince karşımızdaki kapıyı açtık ve üç kapı ile karşılaştık. Soldakine doğru giden küçük ayak izleri farkettik, biz de küçük bi şeyler arıyoruz ya (kobold'lar), kesin onlardır dedik, soldaki kapıyı açtık. Bir ışınlanma kapısı (portal da denir. Mizaç farkı) gördük atladık hemen. Sonra dümdüz yürüdük. Kapıyı açtık. Köprünün üzerinden sola döndük. Merdiveni çıktık (önce "A", sonra ileri), sağdaki iki kobold'u öldürdük. Çalışan iki kolu (diğerleri bozuk) aşağı indirdik. Diğer taraftan bir scroll bulduk. Köprünün üstüne geri döndük. Dümdüz devam. Aşağı indik. Bir kobold gördük. Gittik konuştuk. Sevgilisine haber götüreceğimiz sözünü verdik. Sağ tarafataki delikten devam ettik. Wand of Magic Missiles bulduk. Devam, bir tavandan aşağı akan suları gördük. Sağa döndük (yoldaki sandığı kırdık). Gördüğümüz koboldların kimini kestik. Kaçanları kovalamadık. Soldaki odadaki sandıklardan bi sürü güzel şey çıktı. Konuştuğumuz kobold'un sevgilisini gördük. Onunla da konuştuk ve sevgilisinin onu beklediğini söyledik, sol taraftaki beyaz işaretin yanına gittik. "R"ye bastık. Bir anda dinlendik. Meğer rest böyle oluyomuş sadece dedik. Yola devam ettik. Soldaki diğer odada değerli şeyler bulduk. Devam ettik yine. Bir yerde bi sürü kobold gördük. Kaçmayanı öldürdük, kaçana engel olmadık. Geri döndük. O bi sürü kobold'u öldürdüğümüz odaya gelmeden hemen önce soldan yukarı çıkan yerden yukarı çıktık. Tahtaların üstüne basaraktan sağtaraftaki diğer odaya ulaştık. Muhafızları öldürdük. Scroll'u aldık. Okuduk. Kobold Raid'lerinin arkasında Drow'lar varmış. Kralı gördük. Korkuttuk. Saldırılar duracak diye söz verdi. Geri döndük Khelben'in yanına. Bize undead basmış bir yeri temizlememizi söyledi. İndik Undermountain'e, üç kapıdan sağdakine doğru, ışınlandık kardeşçesine. Burayı çok anlatmıycam. Altta bir hava akımı hissettiğinizi yazan her mesaj bir ilüzyon duvarına işaret. Aradığınız şey bir "Ghol", bulunca sizinle konuşacak. Ona katılmayın. Onu öldürdüğünüz odanın sol duvarı ilüzyon. Bir Magical Item bulucaksınız. Onu alın doğru Khelben'e. Sağolduk. Şimdi Shadow Thieves denen organizasyonun izlerini arıycaz. İndik aşağı. Sağdaki kapı yine. Yeni bir portal'dan geçtik. Burayı araştırıken bir yerde Shadow Thieves'in tanrısının işareti "Mask"ı gördük. Onun yanındaki portal'a girdik. Burada da dolaştık bol bol. Bir adam'la konuştuk. Ona yardım etmedik (o kötü). Bize gizli yerini söyledi Shadow Thieves'in İlk ışınlandığımız yerdeki duvara yakın olan mantarın yanındaki duvar ilüzyonmuş meğer (bak sen). Oradan geçtik. İki guard'ı öldürdük. Sol taraftaki ilüzyon duvarı farkettik. İçinden geçtik. Shadow Thief'i öldürdük. Black Key'i aldık. Geri döndük iki guard'ı öldürdüğümüz yere. Portal'dan geçtik. Burayı da araştırdık. Bir yerde bir ilüzyon duvar bulduk. Merdiveni tırmanıp düğmeyi çalıştırdık. İlk geldiğimiz yere döndük. Karşıdaki (demin kilitli olan) kapı açıldı. Düz gittik. Yolun sonunda "Mask"ın içinden geçtik. Adamla konuştuk. Öldürdük. Aradık, taradık, bir portal bulduk. Ona bindik. Burayı da aradık taradık, bir mavi portal bulduk. İçinden geçtik. Shadow Thief Leader'i kestik. Scroll'u aldık (içinden çıktı). Khelben'e döndük. Bitti bu görev de. Şimdi anladınız mı niye oyunu tam çözüm açıklamadık? Olmaz böyle. Her yer Illusion Wall dolu. Tek tek bulmak lazım. Ayrıca görevlerde yapılacak ek şeyler de var. Örneğin goblinleri kurtarmak gibi.

MADDELER YAPMADAN BİTMEZ BİR YAZI....

- Hepinize mutluluklar. Kahve için.
- Topçu'ya bulaşmadan olmaz. "Biraz dalga geçip gülmek isterseniz "RUH ÜŞÜMESİ" başlıklı yazısını okuyun. Çok romantik olmuş, iyi gülersiniz". Görev tamamlandı.
- Siz gidin şimdi, ben Elf sevgilimle ilgilenicem. Geldim sivri kulaklım. Hayatının baharında daha, 110 yaşında. Çok seviyorum onu.
- Hadi görüşürüz.

"Güneş batmadan, Beşiktaş'ta"

☒Burçak"le guerrıer des cachots"Caner

FİRMA: DRAGON PLAY

TÜR: FRP

SİSTEM: Pentium 75 16 MB RAM 1 CD 50 MB HARDISK

GENEL: %87

BROS COMPUTER

PC'DE 1 NUMARA

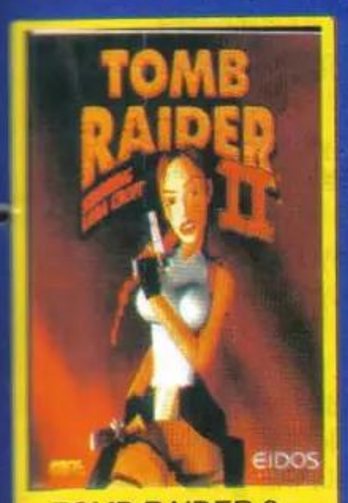
TÜRKİYE'NİN HER İLİNE VE KIBRIS'A İSTEDİĞİNİZ HER ÜRÜN KARGO VEYA POSTA İLE 1 GÜNDE ULAŞTIRILIR.

Gündoğumu caddesi. Demiröz işhanı
no 8/1 Üsküdar-İstanbul /TÜRKİYE

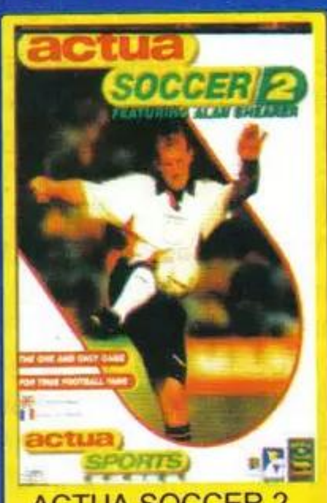
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04

BİLGİSAYARCILAR TOPTAN SATIŞLARIMIZ İÇİN ARAYINIZ

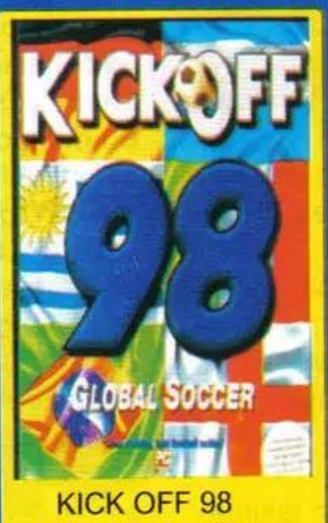
ORJİNAL BOX ÜRÜN İÇİN FİYAT SORUNUZ!



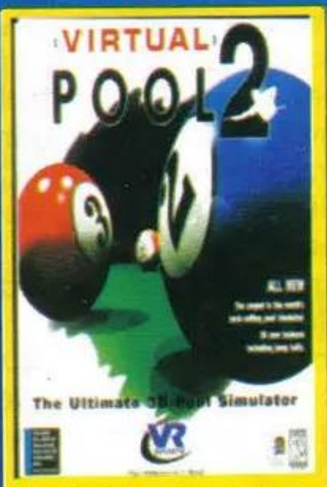
TOMB RAIDER 2
Fazla söze gerek yok bu oyunu kaçırmak sizin için büyük kayıp olur,en azından Lara için bile alınmalı



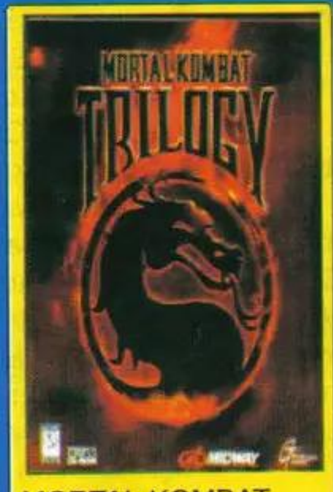
ACTUA SOCCER 2
Grafikleri ve kalitesi ile Fifa 98'e tek rakip olabilecek tek futbol oyunu bize göre



KICK OFF 98
Motıon capture haraketler güzel bir atmosfer ve düşük hızlı pc için ideal ve hızlı bir futbol olayı

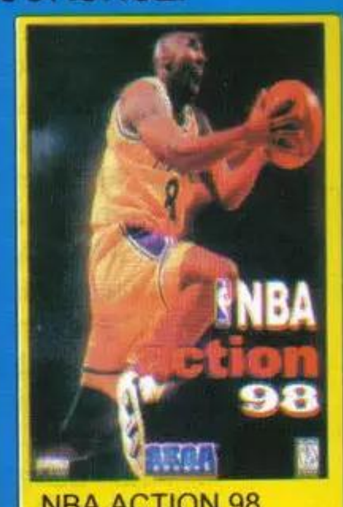


VIRTUAL POOL 2
Çok gerçekci olması için fizik ve matematikciler ile birlikte hazır lanmış müthiş bilardo oyunu



MORTAL KOMBAT TRILOGY
30'dan fazla yeni adam ve bir o kadarda yeni haraketleriyle süper döğüş oyunu

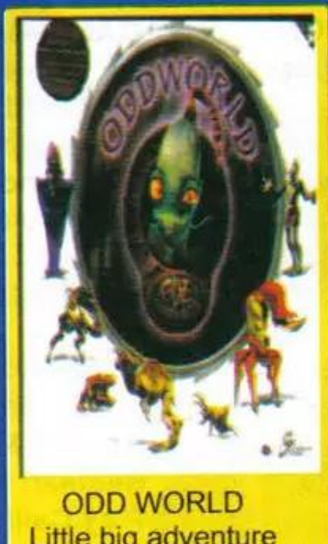
TWISTED METAL 2
Süper gelişmiş aracınız ile kıyasıya yarış ve savaş oyunu aynı ekran da 2 player oynamak çok zevkli



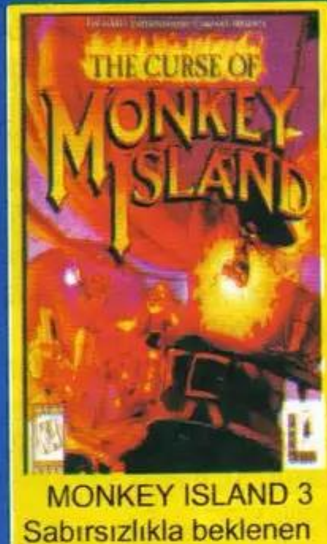
NBA ACTION 98
Nba lıve 98'e tek rakip olarak bu basketbol oyununu öneriyoruz. Üstelik SEGA kalitesi ile

MAN IN BLACK
Filmi şu anda gösterim de olan M.I.B süper grafikli bir actıon adv. Mutlaka alınmalı

MANX TT SUPER BK
SEGA'dan müthiş bir motosiklet yarışı
3dfx kart da destekliyor tek kelime ile türünün en iyisi

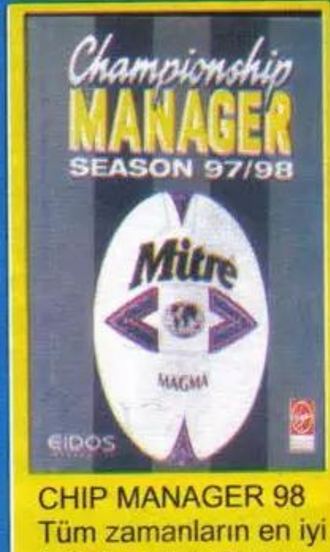


ODD WORLD
Little big adventure türü oyun sevenler için süper bir arcade adv. Bize göre yılın en iyi oyunlarından



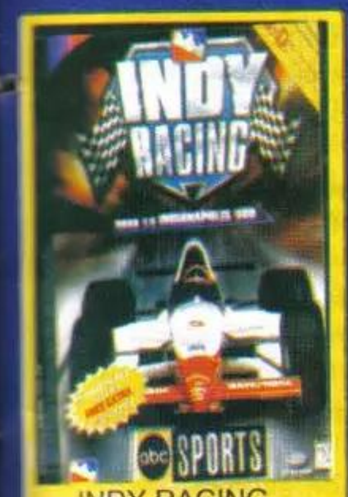
MONKEY ISLAND 3
Sabırsızlıkla beklenen süper icon adventure MI3 nihayet geldi. Kaçırılmaması gereken bir oyun daha

M.Y.T.H
3dfx destekleyen grafik lere etkileyici birde senaryo eklenmiş ve ortaya müthiş bir frp strateji çıkmış



CHIP MANAGER 98
Tüm zamanların en iyi futbol menejerlik oyunu olarak kabul edilen oyunun 98 versiyonu

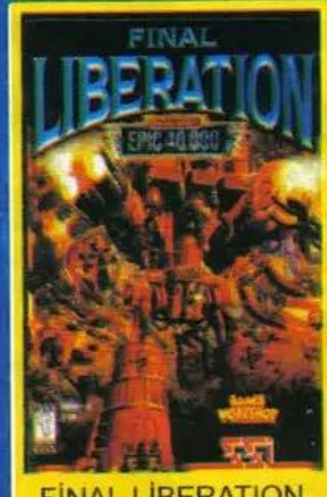
VIRTUA SQUAD 2
Arcade makinalarından tanıdığımız shot em up oyunu vırtua cop'un yeni versiyonu



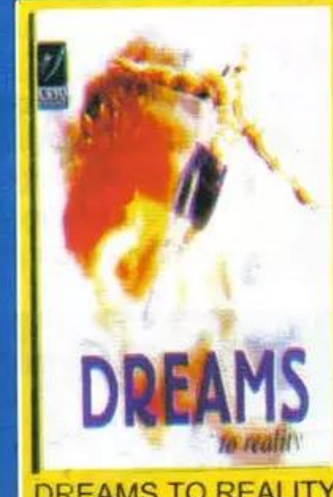
INDY RACING
Amerikan Indy car yarışları tüm heyecanı ile bu oyunda sizlere sunuluyor

GT RACING 97
Nfs türü yarış oyunla rından hoşlananlar için güzel bir araba yarışı

FLIGHT UNLIMITED2
Bu kez roketleriniz yok bombalama saldırma görevleri yok.Amatör pilotluk yapıyoruz

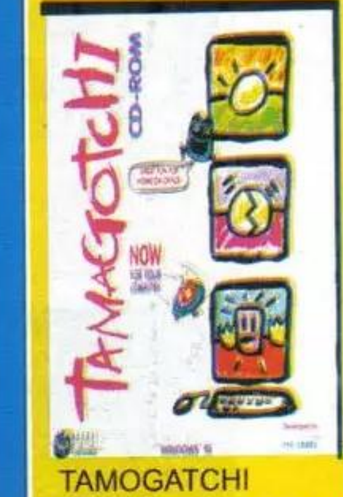


FİNAL LİBERATION
İzometrik strateji oyun larısevenler mutlaka almalı

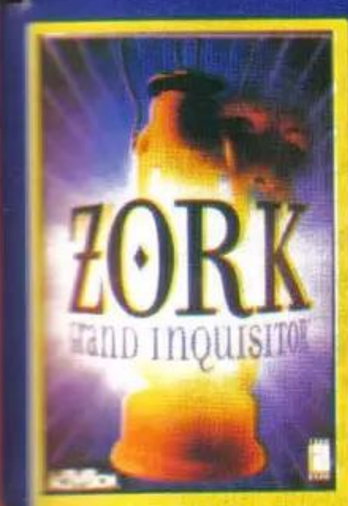


DREAMS TO REALITY
Arcade adventure türü bir oyun ama bazı bölümlerde döğüşmek zorundasınız.3DFX desteği ile Süper!

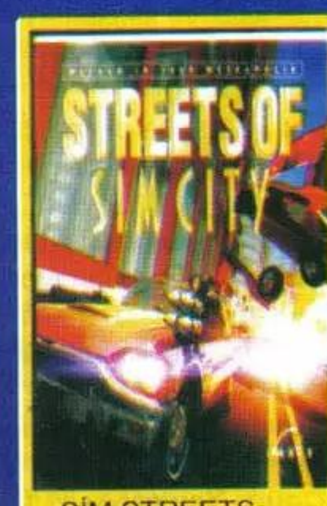
DİABLO HELLFIRE
Diablo data cd'si
eski oyuna yeni karak terler senaryolar ve yeni düşmanlar ekliyor



TAMOGATCHI
Tüm dünyayı saran sanal bebek modası artık PC'nizde
Güle güle büyütün

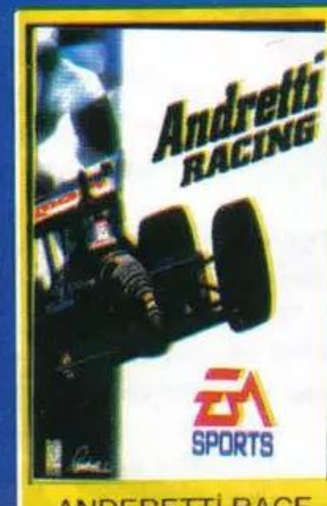


ZORK GRAND INQ
Harika bir adventure meraklıları kaçırmasın

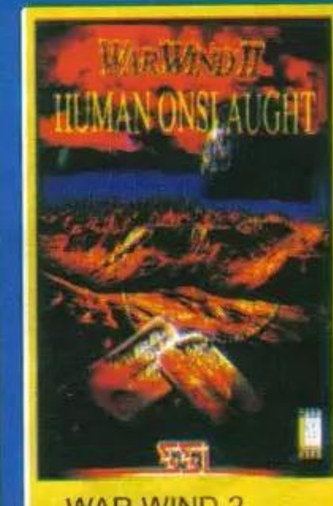


SİM STREETS
Sim city de yaptığınız şehirlerin sokaklarında savaşarak yarışın

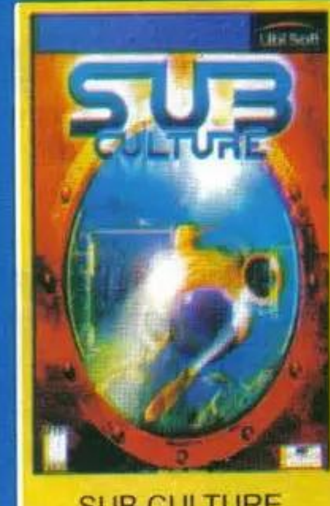
CHASM
QUAKE türü oyunlar ile ilgilenenlere tavsiye ederiz.Bu arada QUAKE 2 Geldi arayınız....!!



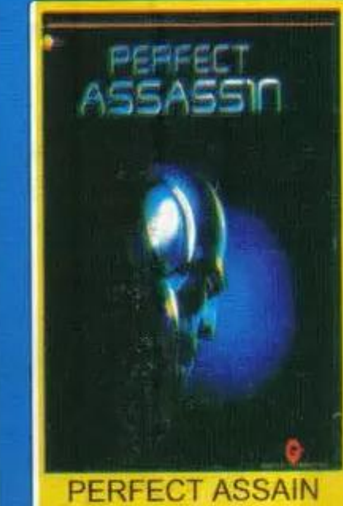
ANDERETTİ RACE
F1 Tarzı araba yarışı sevenler için yapılmış güzel bir oyun.



WAR WIND 2
Warcraft tarzı strateji sevenler bu oyunu mutlaka alsınlar.



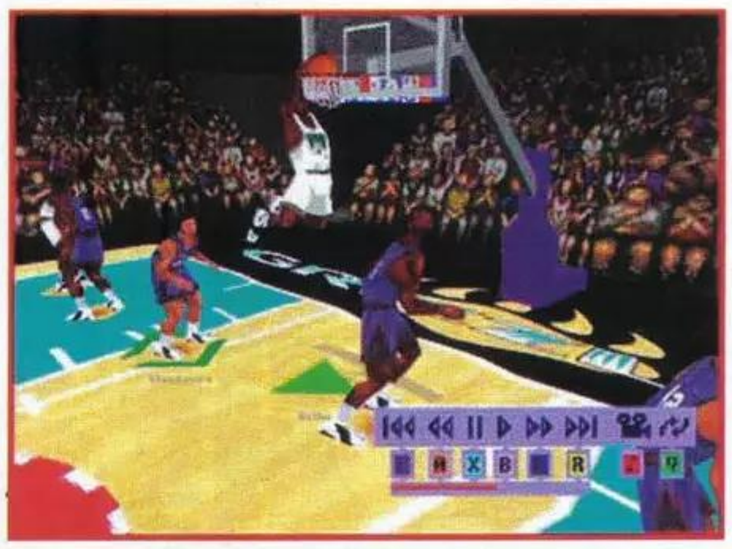
SUB CULTURE
3DFX kartınız var ise kendinizi gerçekten okyanusları dibinde hissedebileceğiniz bir oyun

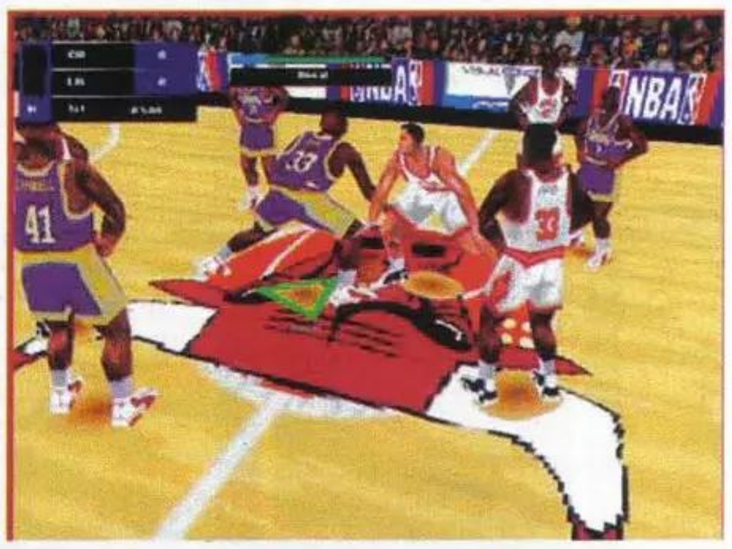


PERFECT ASSAIN
Mdk ve Time comando karışımı güzel bir arcade,actıon,adventure

NBA ACTION 98

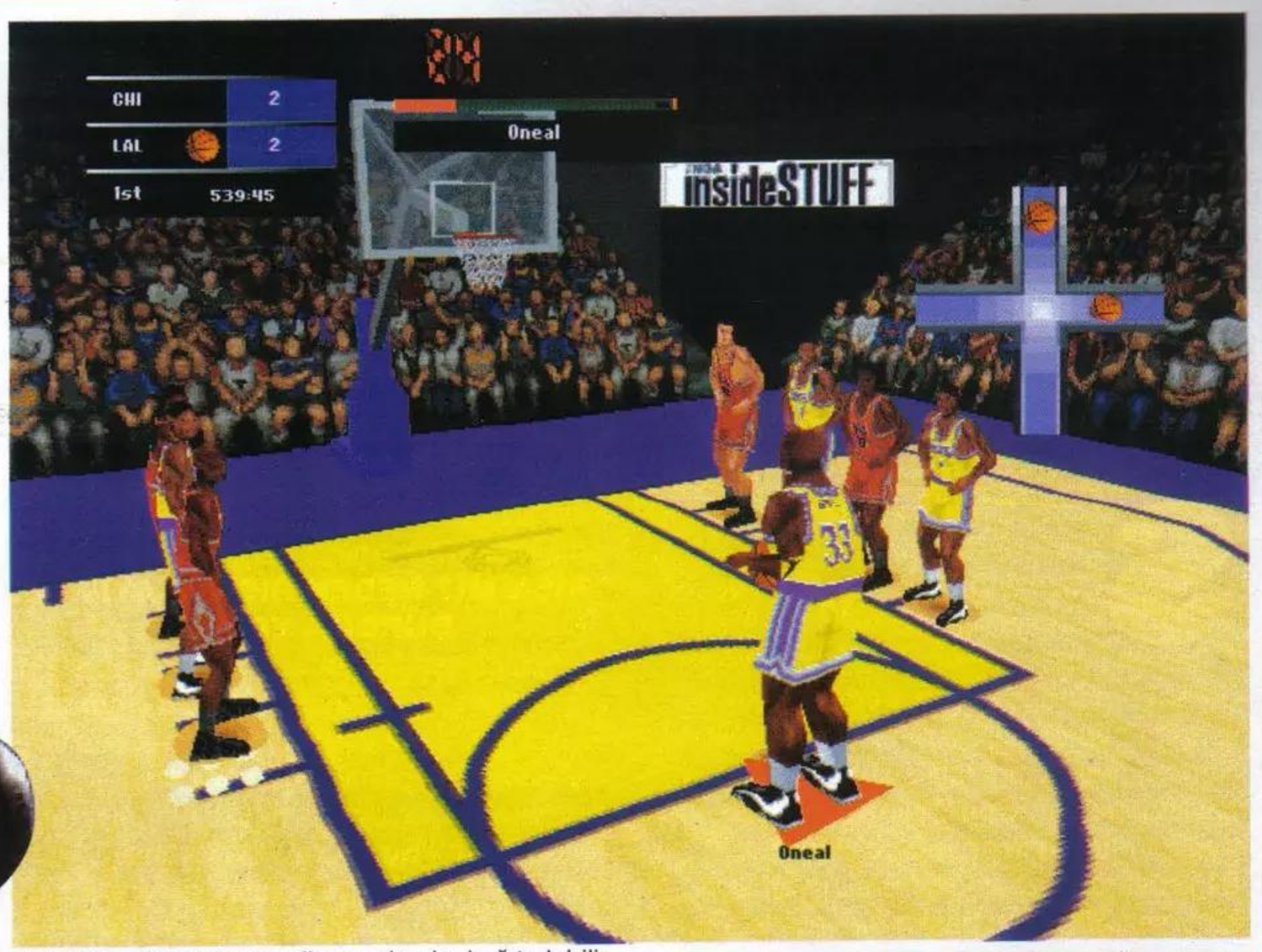
Efendim, ders: Bilgisayar Oyunları, konu: NBA ACTION 98. (şimdi bu vb…oyunları Türkçe telaffuz ederken "en bi ey ekşın doksansekiz" mi demeliyiz , yoksa " en bi ey ekşın nayntieyt " mi?)
Sene: 1998'den az sonra. Sonu 98 ile biten bütün oyunların piyasaya halı olduğu zamanlar.
GameSHow, Aralık 97 sayısında küçücük bir news halinde ismini bile vermeden sadece SEGA SPORTS üretimi olan ve söylentiye göre NBA LIVE 98'den bile daha iyi olduğunu belirttiği bir oyunu haber verir. Herkes kafayı yemektedir. Olur mu hülean, yapılır mı delikanlıya. Nasıl olur? Ya hakkaten daha iyiyse NBA LIVE 98'den….
Aslında akıllı bir yazar nabza göre şerbet verir ve gerçekten iyi iki oyunun kıyaslamasını yapmaz. Ben de öyle yapıp (akıllı mıyım neyim?) sadece yazdığım oyun hakkında gerçek fikirlerimi yazacağım. Kıyaslamayı siz yapın… Şimdi PAAAAT diye oyuna geçelim bari.





Demolarını falan boşverin, artık her oyunda var bunlardan. Sıkıldık, bazen demosuz, introsuz oyunları (ya da eski kayan yazılı demoları) mumla arıyorum… Oyunumuz çoğu bilgisayarda çalışabilecek tarzda tasarlanmış. Ama 3D kartlar, oyundaki grafiklerin daha iyi olması demek, bunu da göz ardı etmeyin…
Şimdi yine her oyunda olan bir olaya daha giriyoruz: Menüler…
Önce **Main Menü**: 9 seçenekten oluşuyor… Sırasıyla bu seçenekler, alt menüleri ve kısa açıklamaları aşağıda (bazılarının uzun açıklamaları).
EXHIBITION: İstediğin takımla, istediğin takıma karşı maç yapmak için. Practice'den sonra özel maçlar yapıp tecrübe arttırmak açısından.
NEW SEASON: Yeni bir NBA sezonu başlatıp babalarla, babaların mücadelesi. Önce 28 ve 54 Oyun halinde iki gruba ayrılıyor bu seçenek. Daha sonra bunlardan birini daha önce oynayıp ta kaydetmişseniz bir de **CONTINUE SEASON** ekleniyor. **NEW SEASON**'a girdiğinizde karşınıza (aşağıdaki) **SEASON MENU** geliyor.
Play Game: Ekranın alt yarısında belirtilen günün maçını oynamak için bu seçeneği kullanıyorsunuz.
Simulate: Özellikle sizin maçınızı ve diğer maçları da bilgisayarın kendi kendine sonuçlandırması için. Eğer takımınız güçlü ise hiç korkmadan zor anlarda bunu kullanabilirisiniz.
NBA standings: Burada Maç sonuçlarına göre takımların NBA yüzdelik sıralamalarını görüyorsunuz. Bir anlamda lig puan durumu. Aynı sıralamayı oyuncular için NBA leaders bölümünde görebilirsiniz.
Team Rosters: Takımınızın (ve takımların) kadroları.
Player Season Stats: Oyuncuların içinde bulunulan sezondaki istatistikleri.
Team Season Stats: Takımların içinde bulunulan sezondaki istatistikleri.
Player Menu: Ana menüdeki Player Menü ile aynı. Az sonra…
User Records: Oyunu oynayan kimliği belirsiz kişi veya kişilerin başarı performansını listeleyen kayıtlar… Arşiv… Arşiv… Arş…aaaa!
End Season Today: Sezonu bitiren gün. Yani şekerler, minik kuşlarım Sıkıldınız olaydan bu seçenek size o çok merak ettiğiniz takımı göstertiyor… Ohh.. Rahatladınız mı ?
Exit Season: "De Hadi gidin len!" demek oluyor bu da… (no BUDHA)
Bu menüde CTRL'nin de tarih menüsüyle oynamanız için bir fonksiyonu var… Basın, pushun, görün…
NEW PLAYOFFS: Sezon olur da Playoff olmazmı ? O da var. Zaten bu seçenekte playoff için. Eğer önceden kaldığınız bir playoff var ise, buraya bir de **CONTINUE PLAYOFFS** eklenir… Burada **PLAYOFF MENU**'de aşağı yukarı **Season Menu** ile aynı bu sebepten fazla detaya gerek duymuyorum. Tek fark takımların gruplarına göre oynadığı maçların durumunu gösteren **PLAYOFF TREE** seçeneği ve grafiği…
PRACTICE: Alın size bomboş bir basketbol salonu… iki pota… bir arkadaş… bir top (bu top konusuna girmeyelim hiç). Neyse, işte bütün bunlar bir araya gelince antremansız maça çıkmak ayıptır be kardeşim…
GAME OPTIONS: Oyunun opsiyonları (nasıl tercüme ama)
Play Mode: Oyun Türü. **Simulation:** Kurallı, gerçeğimsi. **Arcade:** Kuralsız, geyiğimsi…
Ball Handler Auto Switch: Topu yakalama özelliği otomatik mi, değil mi ? On: Evveeet. Off: Haaayıır.
Quarter Lenght: Period süresi. 3-5-8-12 min. (dak.)
Difficulty: Zorluk. All Star: All Star. Pro:Pro. Rookie:Rookie.
Rosters Modified: Değiştirlebilir Kadrolar.
Regular: Kurallı diziliş.On/Off
Play Calling: Auto/ Manual
Substitions: Oyuncu değiştirme. Manual: isteğe bağlı. Notify: Haberli. Auto: Auto.
Game Speed: Slow/ Normal/ Fast. Valla arkadaşlar buraya kadar sustum ama artık dayanamayacağım: Bu oyun hızı mereti öyle pek etkili gözükmedi gözüme. Ya detayları kapayacaksınız, yada daha hızlı… Tamam tamam yine sustum. Daha hızlı makine alın demeyeceğim.
Name Entry: On/ Off. İsim girip ne yapacaksınız… Sanki NBA'da var senin gibi birisi.
İnjuries: Aman OFF olsun abicim bu seçenek… Bir sakatlık felan olur abicim… **Player Stamina:** Dayanıklılık (Engin Abla'ya) On/Off.
Momentum Meter: Bak yeni aldığım dambıllara… Aaa, ne biçim lan o dambıllar. Tutma yeri niye öyle… Tek parmak için (!) olum. Evde kimse yokken çalışacaksın çaktın mı?…. annamadım… ben de…
Passing Tag Graphics: 2.Periyottan sonraki rest grafikleri On/Off.
Buraya kadar **GAME OPTIONS**'un sub-menuleri olmayan sub-menülerini inceledik. Yine aynı yerde olan ama sub-menüsü olan iki seçeneği inceleyelim şimdi…
RULES: Kurallar. Canınızın istemediği kuralları atın. Rakiplerinizi köşeye sıkıştırın…
Shot Clock: 24 Saniyede potaya sallayamıyorsanız Off yapın.
Out Of Bounds: Top saha dışına çıkınca rakip oyuna başlar. Off yaparsan potaya sokuncaya, ribaund kaptırıncaya kadar devam…
Goaltending: Topu pota seviyesinde kesince hakem sayıları bol keseden harcıyor. İşte bu o.
Foul Out: 6 faul yapanı dışarı atalım mı?
Backcourt Violation: Geri pas… Geri bas… Hangisini isterseniz.
Home Court Advantage: Ev sahibi avantajı. Olmazsa olmaz.
10 Sec. Half Court: Yarı sahanızı 10 saniye içinde terkedin. Almanya'dan basketbol takımım gelecek.
3 Sec. In Key: 3 saniye kuralı.
Charging/ Blocking: Hücum faul, blok faul olayları…

Pushing: İttirin gidin. Önünüz açıldı işte. Fıstık gibi duruyor canım pota.
5 Sec. In-Bounding: Topu oyuna sokmanız için 5 saniyeniz var kuşlarım. Saatlerimizi ayarlayalım. Benim saat nefis bi sarışın. Ayarlarım abiciim.
Reaching Fouls: Elinizin küçücük bir değmesiyle o iki metrelik devler hemen "anne anne!" diye bağırıyorlar ya... İşte susturmak için emzik... Eliniz değince faul.
Shooting Fouls: Adamı en gıcık eden şey, herif aygır gibin yüklenmiş uçuyor potaya doğru... sokuyor.... topu... alıyor sayıyı... zooort... faul... basket faul anlayacağınız...
Kurallar bu kadar. Şimdi de oyunun show halinin ayarları.
PRESENTATION: Sunuş menüsü.
Voice Commentary: Sunucu. Bazen kafa şişiriyor. Hele de yenilirken. Yok big jammiş, yok slam dunkmış...
Player Introductions: Oyunun başında her oyuncu tek tek çağırılıp, tanıtılıyor ya. Kapatırsanız her maçta esc'e basmaktan parmaklarınız ufalanmaz.
Action Replays: Bıkarsınız sonra...
In-Game Overlays: Sahaya parke görüntüsü veren kaplamalar, kapatmayın sakın.
Ball Holder Text: Topu yakalayacak olan oyuncunun tanınma şekli. İsim-Numara/ Pozisyon-Hiçbiri.
Sound: Sesler mono mu yoksa tabiiki stereo mu?
In Game Movies: Movieler. Sıkılacaksınız. Ben kendim denedim, sıkıldım, siz yine de bi deneyin ama.
Credits: Tanışalım yapımcılarla abiciiim.
SFX Vol: Efektlerin volümü.
Music Vol: Müzik volümü.
Crowd SFX Vol: Taraftar sesinin volümü.
PLAYER MENU: Bu menüde kendiniz istediğiniz özellikte oyuncular oluşturup bunları NBA dünyasına kazandı-rıyorsunuz. Transfer yapıyorsunuz. Nasıl olduğunu ve diğer ayrıntılar aşağıda, Kasım-paşa'da...
Trade Players: Transfer bölümü. Ok tuşlarıyla istediğin takımları belirlerip, oyuncuları **ENTER,** takımları **SPACE** ve transferi (eğer takımlar kabul ederse) **CTRL** ile onaylıyorsunuz. Bu bölümde kendi oluşturduğunuz oyuncuları **FREE AGENCY** takımında görüp, onları da aynı yöntemle istediğiniz takıma transfer edebilirsiniz.
Player Building: Burayı ekrandaki sırasına göre ve seri bir şekilde anlatacağım. Oyuncunuza bir isim, soyad verdikten sonra, sırasıyla; pozisyonunu (ehem... ne diyim bilmem ki), boyunu, kilosunu, forma numarasını, nasıl bir surata ve ten rengine sahip olmasını istediğinizi ve toplam 345 puan üzerinden paylaştırma usülü, çevikliğini, hızını, şut atma yeteneğini, dayanıklılığını, rebaund, zıplama, blok, top kapma, serbest atış, 3'lük, top kontrol, pas verme, top sürme, saldırganlık, potaya basma yetenekleri ile, kuvvetini ayarlıyorsunuz. Hooop işte yeni oyuncunuz. Böylece senelerdir NBA'ye giden-meyen Türk oyuncuları sayenizde NBA ile tanışır bari. Bizde NBA geyiğinden kurtuluruz ligimizde...
Reset Roster: Yaptığınız tüm değişiklikleri resetler.
Player Profiles: Burada bilinen tüm NBA oyuncuları hakkında resimli bilgiler var, faydalı bir eser.
Player Line Up: Takımların tümünün ilk beş ve yedek oyuncularını görebilirsiniz.
Team Rosters: Takım kadroları ve istatistiki bilgiler...
User Records: Bizim istatistiki kayıtlarımız...
(Eyvah, yerim kalmamış. Editörüm... *Efendim evladım*... Cevaplarım sığmıyor başka kağıt alabilir miyim? *Hadi len. Yettiği kadar ...* Ühüü Ühüüüeeeaa... *Sus (Çaaat!).*

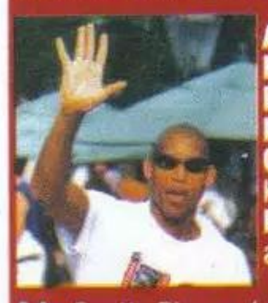


LEVEL OF DETAIL: Oyun ile ilgili bazı ayrıntıları ayarlıyorsunuz. Zevkinize ve PC'nize göre ayarlayın. Ama ne kadar çok OFF o kadar az gerçekçilik. Sırasıyla direk anlamlarını yazıyorum (işte hizmet!)
Saha Türü: Yüksek/ Alçak
Üst Taraftar Tribünü: On/ Off
Taraftar: On/ Off
Reklam Panoları: On/ Off
Çatı: On/ Off
Zemin Texture Grafikleri: On/ Off
Ekran Türü: Tam Ekran / Masaüstünde Pencere Şeklinde
Ekran Çözünürlüğü: 16 Bit 320X240 / 32 Bit 640X480
CONTROLLER: Oyunu ne ile kaç kişi oynayacağınıza (10 kişi max.) burada karar veriyorsunuz.
Son olarak oyunun tuş takımı ve replay olayından bahsedelim. Oyunda kullandığınız tuşlar ok tuşları ile A, S, Z, X, C tuşları. Bunlar en çok kullanacaklarınız. Bir de nadiren D, SPACE ve LEFT SHIFT tuşlarını kullanacaksınız... Bu tuşların yaptıkları işler oyun esnasında sahanın ve hücum yapan takımın durumuna, bölgesine göre değişiyor...Aslında hepsini yazmak iyi olurdu ama bence bunları siz **PRACTICE** yaparak öğrenin. Hem oyuna da alışmış olursunuz. Bence **PRACTICE** yapmadan oyuna lap diye başlamak çok saçma. Instant Replay bölümünde ise R: Geri alma, U: Pause, P: Play, F: İleri alma şeklinde...C tuşu oyun esnası hariç her ortamda kamera açılarını temsil ediyor. Ok tuşları ile değişik kamera açılarında oyunu oynayabilirsiniz. Toplam 10 seçeneğiniz ve bir de V tuşu ile seçebildiğiniz ters açı olayı var.
Şimdi oyun esnasıyla ilgili bir kaç konuyu dile getirelim (son olarak demiştim ama):
●Belki daha önce söylemişimdir, oynanabilirlik süper. Oyuna alışmak hiç zor değil. Önceleri insana oyun çok kolaymış gibi geliyor. Aldanmayın sakın !
●Devamlı Fast Break yapar, durmadan üç sayılık denerseniz yamulursunuz. Demedi demeyin. Maç sırasında sık sık taktik değişikliği yapın ama, olması gereken zamanda yapın bu değişiklikleri.
●Oyuncularınızı düzenli olarak kontrol edin ve yorulanları, faulleri artanları değiştirin. Gözle görülür bir fark olacaktır. Molaları zamanında alın ve sadece hücumu değil savunmayı da kontrol altında tutun. Etkili savunma size çok sayı kazandırır.
●Oyunun atmosferi çok iyi. Grafikler belki biraz dezavantaj ama göze batmıyor. Bir maça çıkarken ya da maç yaparken kendinizi oyunun içinde buluveriyorsunuz. Maçı tam kazandım derken, kaybettiğiniz durumlar oluyor. Bilgisayarda aptal değil. Haberiniz olsun. Oyuncular ilk hedefiniz NBA ACTION 98, İleri !. Spor oyunlarını sevelim, sevmeyenleri öldürelim.

☒Kıvanç Oğuz CANBEKLİ
kcanbekli@ihlas.net.tr

Adı: Charles Barkley (zenci)
Nick'i: Dobi Hasan
Boyu: 2 Mert boyunda
Kilosu: 102 kg (rejimde şu sıralar)
Oynadığı Mevki: Üç saniye koridorunda yatıp kalkıyor.
Hobileri: Çok ciddi operalar seyretmek, ayna karşısında somurtmak.

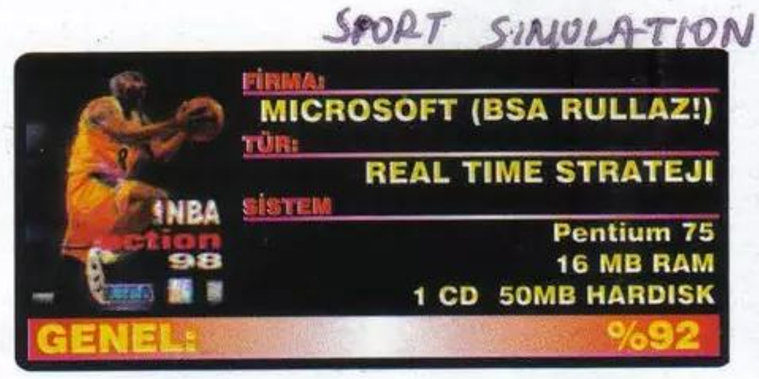
Adı: Karl Malone (bu da zenci)
Nick'i: Hayta Kamil
Boyu: 5 Engin Abla+1 Mert
Kilosu: Kilosu kadar altın kazanıyor
Oynadığı Mevki: Ampulun ortasında bakınır.
Hobileri: Çekirdek yemek, Michael Jackson'a kin beslemek.

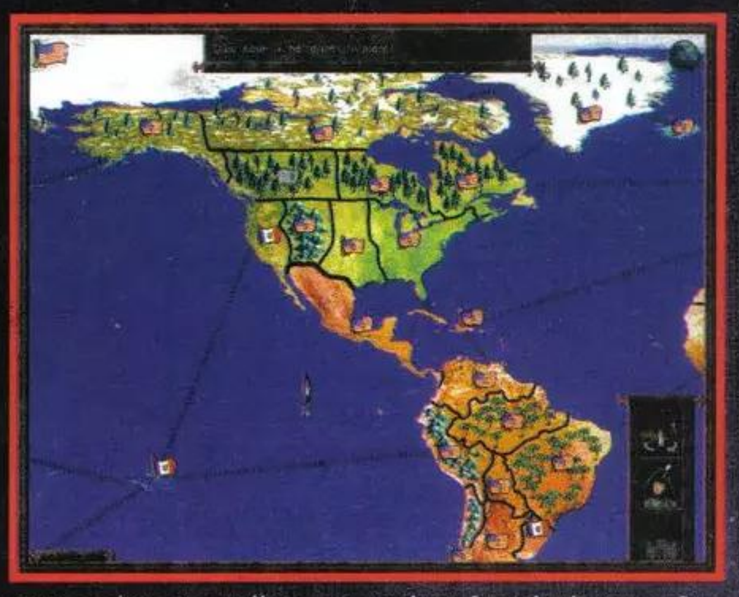

Adı: Reggie Miler (hay Allah)
Nick'i: Jilet Cezmi
Boyu: 1.25 Rauf
Kilosu: Saçlarını kestirdiğinde 90kg
Oynadığı Mevki: Ampulun dışındadır. Kime sorsanız gösterir.
Hobileri: Elinin içini göstermek, ağzı açık resim çektirmek (yine yapmış)

Adı: Scotty Pippen (aa bu da zenci)
Nick'i: Çirkin ördek
Boyu: Allah bi boy vermiş bi de gözlük.
Kilosu: Bir deri bi kemik.
Oynadığı Mevki: Sol açık, sağ ayağını raket gibi kullanır.
Hobileri: Maçtan sonra fırın sütlaç yemek, Jordan'ın peşinden koşmak.

Adı: Shaquel O'neal (bak şu Allah'ın işine)
Nick'i: Arap Kamil
Boyu: Ben diim 2 metre, siz diin 3.
Kilosu: Ben diim ayı kadar, siz diin deve.
Oynadığı Mevki: 3 saniye ondan önce koridor diildi.
Hobileri: Tavla oynamak, 6 kapısını açık bırakmak, yenilince agresifleşmek.

SPORT SIMULATION





Selam. Şimdi sizinle biraz geçmiş günlere dönelim.
Çocukluğunuzun o güzel ve hareketli günlerine.
Arkadaşlarınızın evlerinde toplanıp hep beraber monopoly, gizli hedef, katil kim vs. gibi oynadığınız o günleri hatırlayın. Neden diye sorarsanız sizlere tanıtmaya çalıştığım oyun yani Risk işte bu kutu oyunlarından biri olan Gizli Hedef'in bilgisayara biraz değiştirerek uyarlanmış bir versiyonundan başka bir şey değil. Gerçi ben bu oyunu yıllar önce Amiga'da oynamıştım ama bu seferki versiyonu biraz değişik. Tem 2 CD de çok güzek büyük bir risk sizi bekliyor (kelime oyunu yaptım size). Aman canım o oyunun neresi CD'lik diye düşünebilirsiniz. Ama bu seferki Risk'in hem klasik bizim bildiğimiz versiyonunu içeriyor hemde, ultimate

game adı altında yepyeni bir seçenek sunuyor. Bunlara daha sonra değineceğim zaten. Öncelikle oyunumuzun bu tür oyunları bilgisayara uyarlamasıyla tanıdığımız Hasbro Interactive tarafından yapıldığını söylemeliyim. Oyunu ülkemizde Hasbro Interactive'in Türkiye distribitörü olan Intertoy pazarlıyor. Daha önce news köşemizde de yayınladığımız gibi Intertoy PC oyunları işine girmiş bulunuyor. Bundan sonra Hasbro Interaktive'in çıkardığı daha çok multi-player mantığı ön plana çıkmış yeni oyunları orjinal kutuları ile raflarda görebilirsiniz. Ama oyunların satış fiyatının çok pahalı olduğunu belirtmek isterim (yeni diğer orjinal oyunlara göre). İnşallah bu konuda en kısa zamanda birşeyler yaparlar... Evet artık oyunu tanıtmaya geçebiliriz.

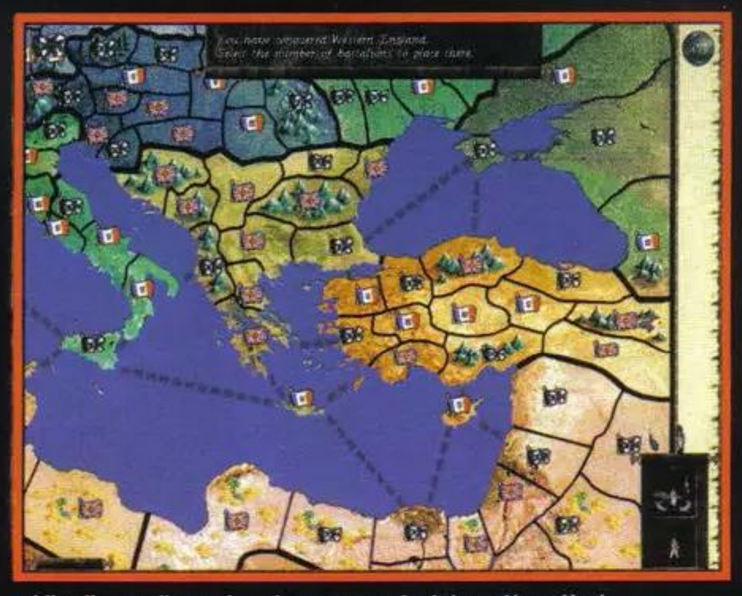
RİSK Mİ? NEDEN RİSK ALAYİM Kİ DURDUK YERDE?

Çünkü piyasadaki bir çok yeni jenerasyon oyunların çoğundan zevk alamıyorsunuz. Ayrıca şöyle arkadaşlarınızla veya özellikle de ailenizle toplanıp eğlenceli bir bilgisayar oyunu oynamayalı kim bilir ne kadar oldu ? Son olarak bu oyunu almalısınız çünkü gerçekten zevkli bir oyun. Bence bunlar bu oyunu almak için yeterli sebepler.

AAAH MİRİM NERDE O ESKİ RİSKLEEEEER

Oyunun içindeki klasik versiyonunda olduğunu zaten söylemiştik. İsterseniz Risk'i daha önce hiç oynamayanlar için bu oyunu biraz anlatalım. Genel amacınız oldukça kolay sayılır tüm yapmanız gereken bütün rakiplerinizi alt edip dünyayı ele geçirmek :). Oyunu 6 kişiye kadar arkadaşlarınızla veya bilgisayara karşı oynayabilirsiniz. Önce herkes bir renk seçer. Daha sonra Dünya haritası üzerinde tamamen rastgele olarak oyuncuların toprakları dağıtılır. Oyuna başladığınızda önce size verilen askerleri topraklarınıza yerleştirirsiniz. Daha sonra da isterseniz birine saldırıp onu toprağını alabilirsiniz.Bu savaş olayı tamamen zar atmakla oluyor. Örneğin sizin 10 askerli bir toprağınız var ve birine saldıracaksınız. Bunu yapmak istediğizde size kaç tane zar atacağınız sorulur {maksimum 3 zar atabilirsiniz}. Mesela iki zar attınız. Attığınız her bir zar bir orduyu temsil eder. Attığınız zarlardan biri 5 diğeri 4, savunmada 6 ve 3 attı diyelim. Bu durumda saldıran ve savunmada olan taraflar birer ordu kaybetmiş olur. Yani atılan her zar birebir karşılaştırılır {bu durumda çok ordu ile saldırmak her zaman avantajlı olmuyor}. Eğer iki tarafta aynı zarı atarsa saldıran taraf kaybetmiş sayılıyor. İşte oyunun genel mantığı bu zaten yani savaşmak. Yalnız unutmadan söyleyeyim saldırmak için 2 veya daha fazla ordunuz olmalı. Oynadığınız bir el içinde saldırıdan başka sıra diğer oyuncuya geçmeden ordularınızı birbirleri ile bağlantılı olan topraklar üzerinde kaydırabilirsiniz {free move}. Ayrıca her el sonunda size {eğer bir toprak aldıysanız} oyun kartı verilir. Bu kartların aynı şekilde olanlarından 3 tane toplarsanız {örneğin 3 süvari, 3 top} veya her bir türden bir tane toplarsanız {süvari, top, piyade gibi} ekstra ordu kazanırsınız. Birde kartların kıtalara göre ayrımı var bunu gibi daha başka şeyler için oyunun manualine bakabilirsiniz. Ben sadece oyunu ana hatları ile tanıtmaya çalışıyorum. Oyun içinde rakibinizin bütün topraklarını ele geçirip onu bitirince kartlarınada sahip oluyorsunuz. İşte hepsi bu klasik

RI



risk bu birkaç basit kuraldan oluşuyor. Yalnız bu Risk'de de yeni bazı şeyler var. Bunlar **Create Classic Risk** seçeneğine girince kendini belli ediyor. Mesela oyunu değişik amaçlarla oynayabilirsiniz. Normalde göreviniz sadece karşı tarafın bütün topraklarını almak **{World Domination Risk}** iken buradan ekstra amaçları seçebilirsiniz. Bunlar;

Capital Risk: Bu seçenek ile her oyuncunun kendine ait bir başkenti olur. Ama oyuncular birbirlerinin başkentlerinin nerelerde olduğunu göremez. Kazanmak için herhangi bir oyuncunun başkentini ele geçirmelisiniz.

Mission Risk: Oyunu belirli bir göreve göre oynamak. Mesela göreviniz siyah oyunucuyu yoketmek olabilir.

Territorial Risk: Bununla da belirli bir toprak sayısına ulaşmanız gerek. Evet oyunu genel hatları ile yeterince açıkladığım. Yazının devamında cd deki Risk'in bayağı bir değiştirilmiş haliyle {Ultimate Risk} ilgili bilgiler bulabilirsiniz.

YENİ NESLİN SEÇİMİ ULTIMATE RISK :

Hasbro Interactive çalışanları bu oyunu yapmadan önce "Yav tamam biz bunu yapacağız ama koskaca cd nin içine bir tek basit Risk oyunu koymak riske girmek olmaz mı? (ay amma çok risk esprisi yaptım ya)" diye düşünmüş olsalar gerek ki orjinalinin yanına bir de Risk'in bayağı bir değiştirilmiş halini eklemişler. Şimdi birazda bu yeni oyundan bahsedelim. Aslında amaç yine aynı. Ama bu sefer ayrıntılar çoook fazla. Mesela bu yenisinde savaş olayı değişik. Bunda düşmanınıza olan kişiye belirli bir taktik ile saldırmalısınız. Bunu düşmanın yarım ay şeklinde tam üzerine doğru, sol kanattan, arkadan dolaşarak ya da mevcut olan diğer taktiklerden birini kullanarak yapacaksınız. Eğer sizin seçtiğiniz taktik rakibinize göre avantajlıysa yani siz sol kanattan saldırıyorsanız o da sağ kanadı koruyorsa daha şanslı olursunuz. Ya da buna benzer şeyler işte. Birde yeni oyunda General alma olayı var. Kendinize bir General tutup bunu herhangi bir toprağınıza yerleştirebilirsiniz. Böylece daha akıllıca stratejilerde bulunabiliyorsunuz. Ama Generallerin savaşlarda yakalanıp esir düşme durumlarıda var. Böyle olunca karşı taraf ile anlaşıp adam değiş tokuşu yapabiliyorsunuz. Bunların dışında başkent ve kale kurma, hava koşulları {soğuk havada ölen askerler gibi}, isyancı saldırıları, müttefik seçebilme vb. gibi bir sürü yeni özellik var. Tüm bunların yanında ayrıca savaş sahnelerine güzel ray trace animasyolar eklenmiş. Aslında bütün bu yeni özellikler oyunu bence ciddi bir stratejiye dönüştürmüş. Yani bu kadar yeni özellik orjinaline göre fazla karmaşık olmuş. Bu da oyunda zevk almanızı biraz engelliyebilir bence. Bu versiyona bakın oynayın ama klasik olanının üzerine düşün derim ben.

HAYDİN OYUNAAAAAA

Risk'i bilgisayara karşı değilde arkadaşlarına karşı oynamak gerçekten çok zevkli oluyor. Üstelik artık teknolojinin nimetlerinden yararlandığımız şu günlerde oyunu oynamak için aynı evde bile olmanıza gerek yok. Oyun içindeki multiplayer seçeneğini kullanıp, internet, modem ile direkt bağlantı veya network {ağ üzerinden oynarken oyunun ikinci cd'sini kullanabilirsiniz} üzerinden rahatça arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz.

DEĞERLENDİRMELER, ELEŞTİRİLER, SON DAKİKA NOTLARI

Oyun her ne kadar basit bir mantığa dayanıyorsa da son derece sürükleyici. Ama siz bence kendinizi fazla kaptırmayın yoksa bizim gibi basit bir oyun yüzünder birbirinize girersiniz :).

Dikkat Risk bağımlılık yaratabilir bundan kurtulmak için Pacman oynamanızı tavsiye ederim {sigarayı bıramak için çekirdeğe başla mantığı}.

Son olarak gerçekten zevk alacağınız bir oyun arıyorsanız Risk tam size göre.

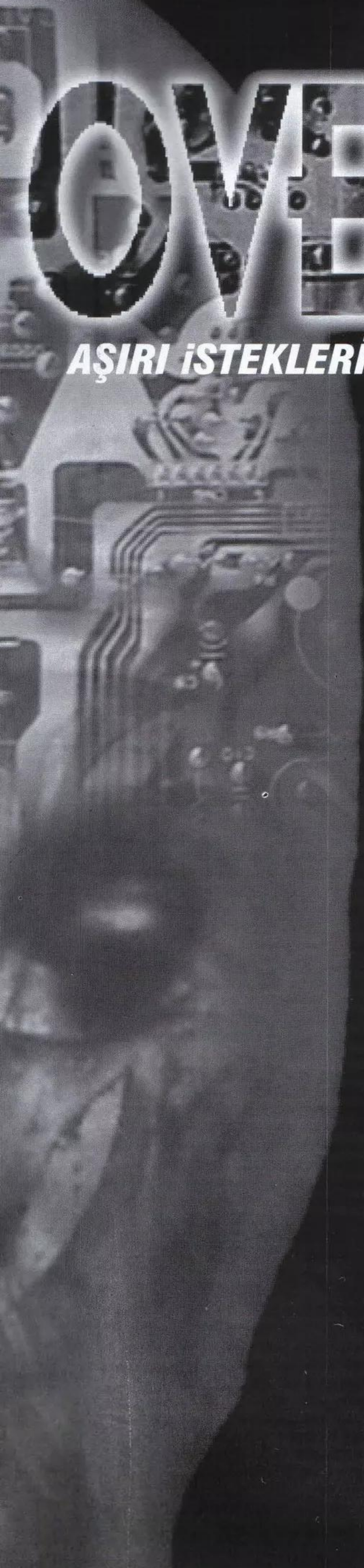
☒Özgür "RisikoMAN" GÜLTEKİN

FİRMA: INTERTOY

TÜR: STRATEJİ

SİSTEM
Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 16 MB HARDISK

GENEL: %92



OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

İnsan dedim ona; garip garip baktı. En yüce varlık diye tamamladım sözlerimi; o garip bakışlara birde alaycı gülümseme eklendi... Açıkçası kızdım. Nasıl bu kadar umursamaz olabilirdi? Bu derece ciddiye alınmamak beni çılgına çevirmişti. Tüm vucuduum kaskatı kesilmiş, tırnaklarım avuç içlerimi delmek istercesine gömülmüştü. Kendi kendime hep şunu söyledim; sinirlerine hakim ol, yumruklarının beyninin önüne geçmesine izin verme. Aklını kullan!.. İşe yaradı heralde. Yavaş yavaş kaslarımın gevşediğini, kenetlenen parmaklarımın açıldığını hissettim. Tırnaklarımın avuçlarımda açtığı ufak deliklerden kanlar süzüldü. Daha başlamadan bitmiş bir savaşın göz yaşlarıydı onlar. Bir anlık sinirin, bir anlık hırsın, düşüncenin önüne geçtiğinde olabileceklerin işareti, çok basit bir örneği!.. Ama ben anlamadım. Benimle geliyorsun dedi ve elini uzattı. Canın cehenneme demek istedim, ama merak denen duygu var ya; O bana engel oldu... Elini tuttuğumda Tam anlamıyla çarpılmış gibi oldum. Evet, bu duyguyu bilirim; Anlık bir titreme temas noktasından tüm vücuda yayılır, kalbiniz sıkışır ve nefes alamassınız. Ama dedim ya; anlık, kısa bir süre... Sonra vücudunuzdaki gezintisini tamamlayan enerji, parmak uçlarında bıraktığı titremeyle yok olur, gider. O an için korktuğumu hissettim ve ona baktım. Gözlerini kapamıştı. Derin derin soluyor, gövdesi kısa süreli fakat periyodik aralıklarla sarsılıyordu. Boğazındaki ve şakaklarındaki damarlar iyice belirginleşmiş, ritme ayak uydurmak ister gibiydiler. Bana gözlerini kapa dedi. Dediğini yapmamla beraber enerji geri döndü. Periyodik titremeler bende de başladı. Sonra... Sonrasında olanlara bugün bile inanmakta zorluk çekiyorum... İlk önce titremeler sarsıntıya dönüştü. Kendimi boşlukta sallanır gibi hissettim. Boşluk hissi, beni gözlerimi açmaya zorladı. Aman tanrım!.. Ayaklarım... Ayaklarım yere deymiyordu artık. Gerçekten boşluktaydım ve gittikçe yükseliyordum. Ona baktım, umursamaz bir haldeydi. Sanki yaptığımız olağan birşeydi... Hızlandık. Her geçen saniye biraz daha, her geçen saniye uçma fikrine alışarak. Ne kadar devam etti bilemiyorum, tek hatırladığım gittikçe artan basıncın ve oksijen azlığının vücuduma hiçte iyi gelmediği. O ise bu durumdan hiç etkilenmedi... O günden sonra uzun uzun düşünme fırsatım oldu. Benim uçma diye nitelendirdiğim şey aslında neydi? Biz gerçekten uçmuş muyduk? Sanırım uçmadık. Yani yaptığımız ona benzer bir şeydi. Ama uçmak... Hayır bizimkisi çok daha başkaydı, çok daha inanılmazdı... Bir insanın uçmasından daha inanılmaz ne olabilir diye düşündüm günlerce. Sonunda bulduğumu sanıyorum: biz bir yolculuk yapmıştık. Boyutlararası bir yolculuk, zamanlararası seyahat... Yere inerken son perdeyi oynuyordum adeta. Zorlukla nefes alabiliyor, midemin bulantısını çocukça oyunlar aynayarak geçirmeye çalışırken bir yandan da, gözlerimin dışarı fırlamasını engellemek için göz kapaklarımı iyice sıkıyordum. yere inmek olgusu benim dayanma gücümdü. Komik olan ise yere inince bu işkencenin artarak devam etmesi. O an hiçde komik gelmediğini itiraf etmeliyim. Evet yere inince bütün bu olanlara birde boşalmış dizlerin üzerinde ayakta durabilme çabası eklendi. Uzun süre dayanamadım ve yere yığıldım. kendimi dinlemeye başladım. İlk önce nefes alışım ve kalp atışlarım düzene girdi. Gözlerim ve kulaklarımdaki baskı giderek azaldı. Bu sırada bacaklarımda geri geliyordu. Kasıklarımdan başlayarak tatlı bir uyuşukluk parmak uçlarıma yayıldı, sonrasında ise bir ferahlık esir aldı beni...

Altuğ Canıtez

Geçenlerde her zamanki gibi odamda oturmuş, okuduğum kitabın kurgu dolu dünyasındaki o muazzam yolculuklardan birisine çıkmıştım. Sınırlı gerçeklerden kaçıp, sınırsız bir hayal gücünün insanı cezbeden dünyasına... Tam o sırada odamın kapısı açıldı ve içeriye bir başka Polat girdi!! Ben daha şaşırmaya fırsat bulamadan her yeri buyurma kokan bir tonda "otur yerine" dedi. Şaşırmaktan ve oturmaktan başka yapacak birşeyim yoktu tabii. Üzerinde şu sıralar giymiş olduğuma benzer bir kot pantolon ve duvarda asılı eski püskü kot ceketimin bir kopyası vardı. Ayakkabılarını çıkarmıştı ve çorapları ise yanımdaki komidinin birinci çekmecesinde duran yünlü çorabımın aynısı ve daha yenisiydi. Benim gibi kiloluydu ve top sakalı vardı. Anlaşılmayan bir nedenden dolayı bana kızgın olan halini gözlerinde ki soru işaretleri ve kızgın iki alev topunun parlaklığından anlayabiliyordum. Hala şaşkınlığımı koruyarak fakat belli etmeden "Otursana Polat" dedim, "sen şu sandalyeyi seversin". Gözlerini benden ayırmadan geçip sandalyeye oturdu. Her an onu yok edecekmişim gibi tetikte bekliyordu. O sırada aklımdan geçen düşüncelerin aynısını o da düşünüyor mu acaba diye merak ettim. "nesin sen aptal herif?" gibi bir düşünce geçti aklımdan. Tepki yoktu. Ama yinede dikkatli olmalıydım; öyle ya şimdiki Polat'ı en iyi tanıyan karşımdaki Polat'tı ve o Polat'ın bir sene önceki Polat olduğunu hatırlıyordum. Hatırlamadığım, bir sene önce böyle birşey yapıp yapmadığımdı. "Sakalıma ne yaptın?" dedi, "Odamın şeklini niye değiştirdin?". Nerden geldiği belli olmayan bu Polatın amacı belli ki beni sorgulamaktı. Öylesine "Cevabını bildiğin soruları neden bana soruyorsun?" dedim. "Hiçbir şey bildiğim yok gerzek!! Saçma sapan bir değişim içine girip beni bir kenara attın ve

aynı zaman dilimi içide sıkışıp kalarak yaşamak zorunda bıraktın beni". Vay vay, bir sene önce bu kadar ağdalı konuştuğumu hatırlamıyordum bile. "İyi ya işte, biraz değişim iyidir. Madem artık buradasın keyfini çıkar" diyerek umursamaz görünüyordum ama aslında rahatsız olmuştum. "Sen bir...", sözünü bitirmeye fırsat kalmadan kapı yeniden açıldı. Bu sefer gelen başka Polat'tı. Anlaşılan bugün bu odada olağandışı Polat'lar toplantısı yapılacaktı ve ben hariç bütün önceki Polat'ların haberi vardı. Yine şaşkın bir şekilde yeni gelene Polat'a baktım. Uzun ve simsiyah saçları omuzlarına dökülüyordu. Derisi hariç her yeri siyahtı. Bu da ayakkabılarını çıkarmıştı. Diğer Polatlarla uyum sağladığım tek özelliğin bu olmasına sevinsem mi üzülsem mi karar veremedim. Yeni gelenin çoraplarını nerden aldığını merak ettim. Birden ikinci Polata dönerek "ne yaptın çocuğun saçlarına?" dedim. İkisi şaşkın şaşkın birbirlerine, sonrada şaşkın şaşkın bana bakıyorlardı. Durum çok şaçma ve sinir bozucuydu. Bana bakmasalar kendime bir tokat atmayı düşünüyordum ama bu Polatlar karşısında kontrollü olmalıydım. İkinci Polat yeni gelen Polata "bana bakma herşeyin sorumlusu şu" diyerek beni işaret etti. Gerçekten her şeyin sorumlusu ben miydimki? Bu acayip yaratıklara karşı savunma yapmalı mıydım? Anlarlar mıydı? Ben bunları düşünürken üçüncü Polat "siz ikiniz burda neler çeviriyorsunuz" dedi. Bu biraz daha şüpheci ve paranoyak çıkmıştı. "Hiiç, seni bekliyorduk" dedim hala alaycı olmakta ısrar ederek. "Diğerleri ne zaman gelecek merak ettik?" sorum ikinci Polat'ı kızdırmış olacak ki "Sen adi yüzsüz herifin tekisin" diyerek okkalı bir hakaret savurdu bana. Bir sene önce bu kadar kızgın ve anarşist tavırlar içinde
olmama hayretler ederek "sana çekmişim heralde" dedim. "Sahi nasıl geldiğinizi bir kenara bırakırsak niçin geldiniz buraya? Ne istiyorsunuz?" İkinci Polat'ın bu soruya cevabı surat ifadesine çoktan yansımıştı zaten. Üçüncü Polat "bilmiyorum, içimden sanki birileri beni çağırdı" dedi. Anlaşılan bunun pek sorunu yoktu. Niçin geldiğini o da merak ediyordu. "Pekala, gece uzun olacak gibi size birşeyler ikram edeyim" der demez kapı bir kere daha açıldı. İşte yine biri daha derken bu sefer tam üç Polat içeri girdi. İlk giren -ona dördüncü Polat diycem- çok üzgün, zayıf ve soluk görünüyordu. Gözlerinin altı belirgin morluklarla kaplıydı. Beşincisi besili bir dana gibiydi; gıdısı iki kilometre öteden rahatlıkla seçilebilirdi. Altıncısı ise öncekini aratmayacak şekilde şişmandı yine. Ne olup bittiğini anlamıdığı gibi umurunda da değildi. Bu ana ait olmadığı her halinden belli oluyordu. Son gelenler biraz daha gençtiler. Her ne kadar dördüncüsü çökmüş gibi görünüyorsa da bu, gençliğini gizleyemiyordu. Tabii bende dahil hepimiz yeni bir şaşkınlık evresine çoktan girmiştik bile. Birşeyler ikram etmek için ayağa kalkmıştım fakat bir an yatağımın rahatlığı daha çekici geldi ve diğerleri kapmadan kalktığım gibi yeniden yerleştim. Dördüncü Polat bana hayretler içinde bakıyordu. Onu çok iyi hatırlıyordum ve nedense -nedenini çok iyi bildiğim halde- kanım en çok ona ısınmıştı. Beşinci ve Altıncı ise salak salak çevrelerine bakıyorlar ve bir an önce gitmek istediklerini belli edecek sabırsız davranışlarda bulunuyorlardı. Dördüncü Polat'la konuşmak istiyordum fakat nasıl hitap edeceğimi bilmiyordum. "Polat" desem herkes dönüp bakacaktı. Hayret verici bir şekilde saçmaydı herşey. Aile toplantısı bu oluyordu heralde. Herkes birbirini yeni tanıyormuş gibi sessizce bekliyor fakat ikinci ve dördüncü konuşmak için sabırsız davranıyorlardı. Anarşist olan ikincisi "işte gör yaptığını" dedi tehdit dolu bir havada. "Sen elebaşı oluyorsun galiba" dedim. Bu arada dördüncüsüne dönüp "bunun gibi olmamaya çalış" dedim. Ya sırıttı ya da bana öyle geldi. Gerçekten acı çeker gibi bir hali vardı. "Ben hanginizim?" dedi sıkıntıyla. Kendimi göstererek "geçmişteki ben, şimdiki sensin. Aradakileri boşver." dedim. Beşinci ve altıncısı anlamadıkları gibi seslerini de çıkarmadılar. Üçüncüsü zaten şaşkındı. İkinci ötmeye başladı: "Keşke bitirseydim, zamanında her şeyi bitirseydim. Bu yaşamı haketmiyorsun. Gülbahçesindeki bir kaktüssün sen". "Yüksek sesle konuşma annemi, pardon annemizi kaldıracaksın. Hem şu gülleri bir görmek isterdim" der demez, kapı bir kere daha açıldı...
Oh be odamı özlemişim!! Neydi bugünkü tempo öyle, üfff... Neyse şimdi bir kahve, bir de sigara, oh gel keyfim gel. Hem GameShow'a da birşeyler yazmam lazım. Bu ay nasıl başlasam acaba? Şu anda hissettiklerimi yazsam mesela nasıl olur? En keyifli ve en mutlu anımı anlatmaya çalışsam, hem biraz iyimser olmak lazım, okuyucular sıkılmasın. Tabii neden olmasın? Başlangıcı bile hazır: "Geçenlerde her zamanki gibi odamda oturmuş, okuduğum kitabın kurgu dolu dünyasındaki...."

Merhaba Overdose arkadaşlar. Bir ay aradan sonra yine beraberiz. Nasıl keyifler? İyi di mi? İyi değilse hemen bu ay ki Overdose misyonuna başlayalım:
1- HİKAYE: Evet başta da gördüğünüz gibi artık o satırları sizin yazdığınız hikayeler süsleyecek. Benim Hikaye ise çok çok uzun olduğundan ve bölüm bölüm yayınlanırsa, GameShow çıktığı sürece hiç bitmeyeceğinden böyle bir yenilik düşündük. Hadi bakalım yaratıcılığına güvenenler, sarılın kalemlere [aman diyim diskette yazın]. İstediğiniz her konuda yazabilirsiniz. Edebiyat alanında Overdose okuyucularının ayrıcalığını gösterin herkese... Bu ayki hikaye Altuğ Canıtez adlı arkadaşımıza ait. Kendisini ilk olduğu için tebrik ediyorum. Gayet metafizik semboller içeren hikayesini kaçırmayın sakın.
2- ÖZÜR: Geçen ay "Zorunlu açıklama" adlı kutudaki hitap biçimim malesef o konuyla ilgisi olmayan tüm arkadaşların canını sıkmış. Ben mesajın yerine ulaştığını sanırken beklemediğim bir tepkiyle karşılaştım. Yani kısacası gayet önemsiz Serkan'ın attığı pisliği birbirimize bulaştırmamamız gerektiğini düşünerek sarfettiğim tüm olumsuz cümlelerin masum kalpleri kırdığını görüyor ve bu sebepten dolayı ilgili, ilgisiz tüm Overdose okuyucularından Özür diliyorum. Hadi, öpüşüp barışalım...
3- TIBERIAN SUN: Aldığım son bilgilere göre Tiberian Sun [Tiberium demek istiyorum ısrarla ama!!] Ağustos 1998'de çıkacakmış. Westwood oyunun her açıdan mükemmel olması için harıl harıl çalışıyormuş. Ayrıca Tiberian Down denilen oyun C&C'nin esas ismiymiş [bak bak deştikçe neler çıkıyor]. Eh artık bu konudaki merakınız tatmin olmuştur sanırım. Bu arada Dune'u hatırlar mısınız? Peki sever misiniz? Hah işte o muhteşem klasiğin yeni versiyonu "Dune 2000" adı altında çıkıyor. Mükemmel...
4- SAYFA SAYISI: Overdose'a gelen büyük miktarlardaki mektup [disket olmasını arzu eder deli gönül] sayısı için Meg'le ben yeni adımlar atmak üzere bir hayli düşündük ve büyük süpriz....[şimdilik alçak olduğumu kabul ediyorum].
Evet, haberler, açıklamalar, yorumlar şimdilik bu kadar: Bakalım bu ayın bombaları neler [o ne yaw?]:
Ayın Oyunu: Bu ayın oyunu Sub Culture. Elite'ı hatırlar mısınız? Hani uzayda o gezegen senin bu gezegen benim ticaret yapardınız, savaşırdınız vs. vs. İşte Sub Culture bunun denizaltında geçeni. Ticaret yapma, değişik görevler alma, serbest stilde yüzme [kötü espri], veya bunlara bulaşmadan özgürce denizin dibinin güzelliklerini keşfetme gibi özellikleri var. Programcılar denizaltı atmosferini çok güzel bir şekilde oynayana hissettiriyorlar. Eğer 3D hızlandırıcı kartınız varsa atmosfer çok daha güzel oluyor. Elite'ı oynayıpta beğenenler [ne günlerdi be!!] bu oyuna tapacaklardır. Herkese şiddetle tavsiye ediyorum. Kesinlikle kaçmaz...
Ayın Albümü: Bu ay Black Metal takıldım. Başarılı Yunan gruplarından Rotting Christ'ın "Dead Poem" ve geçenlerde ülkemize gelerek konser veren Nightfall'un "Lesbian Show" albümlerini dinledim. Tek kelimeyle süper. Sert ritimlerin üstüne döşenmiş mükemmel melodilerin ve yerinde kullanılmış klavyenin de katkısıyla dinlemeye doyulamayan nefis iki albüm. Tavsiye etmekten öte bu albümlerin alınması için yasa çıkarılmalı diyorum. Hemen edinin.
Ayın Filmi: Mükemmel film Total Recall'ın yönetmeni Paul Verhoven'den yine mükemmel bir film: Starship Troopers. Robert A. Heinlein'nın romanından uyarlama bu filmde göreceğiniz en güzel efektler, en sert görüntüler var. Böceklerle, insanların amansız savaşını anlatan film konusundan çok içeriği ve teknik yapısıyla göze çarpıyor. Hem de ne çarpma. Başlangıcından sonuna kadar nefessiz izleyeceksiniz. Ha bu arada filmin siyasal ve politik bir alt yapısı da var ama onu sonra açıklarım. Siz önce filme gidin.
Ayın Kitabı: Bu ay ucuz kitap satan Kelepir mağazasına giderek harıl harıl aradığım bir kitaba rastladım ve çok mutlu oldum: "Maymunlar Cehennemi". Yıllar önce TRT'de izleyipte çok fena unutmuş olduğum filmin kitabını okumak çok keyif verdi bana. Kısaca yeni bir gezegen keşfeden bir grup insanın burada sadece maymunlarla karşılaşmasını ve İnsan zekasına sahip bu maymunların onları esir almasını anlatıyor. Maymunlar gezegeninden kaçmaya çalışan kahramanın zekasını ispatlamak için verdiği mücadele ve beklenmeyen çarpıcı sonuyla süper bir kitap. Tez alınmalı... [kitabı okurken Charlton Heston'ı hayal ederseniz, daha çok zevk alırsınız].
Ayın Patlağı: Bu ay az kalsın dergi patlıyordu. Neden? Hayatta açıklamam. Hele bunu bir açıklarsam Meg' de beni patlatır. Yazık, halbuki ibret alınacak bir hikayesi vardı. Neyse onun Mert patladı diyelim, çünkü çok fena teptim hıyarı. Evet evet, Mert patladı...
Ayın Kampanyası: Disket kampanyası devam ediyor beyler bayanlar. Hadi biraz daha gayret. Olacak bu iş.
Eveet şimdi en can alıcı kısım başlıyor, buyrun:
Sevgili Zebani
Yazılılardan sonra ÖYS stresinden vakit buldukça bilgisayar oynuyorum. Size özellikle verdiğiniz bu emekten dolayı teşekkür ediyorum. Derginin daha da büyümesi, yaygınlaşması ve satışların artması dileği ile. Derginin 80 sayfa çıkması iyi oldu (ama yetmez) köşeni 10 sayfa yapmalısın.
Sorular:
1. Blood kaç bölüm ? Niye bu kadar zor ?
2. Afterlife oynadın mı ? Dergiyi Ocak 97'den beri alıyorum ama açıklamasını göremedim. Daha önce açıklandıysa hangi sayı ?
3. Klasik bölümde Full Throttle'ı açıklarmısınız ? Oyun tekrar piyasaya sürülmüş bende almak istiyorum.
4. Dark Earth'ü aldım çok güzel bir oyun. Herkese tavsiye ederim. Bu tip başka oyunlarda var mı? neler ?
5. Cd Rip ne demek ?
6. Dergideki geri sayımın sonu nereye varacak ?
7. Tiberian Sun, Tiberium Sun, Tiberium Dawn nedir ? Yenilir mi içilir mi ? Yunan mitolojisinde geçtiği doğru mu ?
Sorularım bu kadar cevaplarsan sevinirim. Şimdiden teşekkürler.
Hakan "Sword" ÖZGENÇ
Zebani: Ama ÖYS stresinden de huzurlu oyun oynayamıyorsun şimdide. Zaten kazandıktan sonra da huzurla oynayamayacağına göre, yani nasıl desem iki ucu b.klu paradoks işte senin durumun. Benim 8 sayfa da

yetmemeye başladı. Mektuplar Montana dağı gibi [attım] birikti. On sayfa olacak gibi. Zaten böyle giderse Overdose sayfaları derginin sayfalarından daha çok olacak. İlgili hıyarları biraz daha tokatlayabilirsem [tokat arsızı oldular]. Şimdi cevaplara bakalım [ben ne bakacam sen bak]:
1- Thirty-four level [ingiliz ukala Meg böyle dedi]. Ben öz ve öztürkçemizin güzelliklerle dolu zengin fonetiğini baz alarak daha anlamlı bir perspektiften bakıyor ve 34 levıl diyorum [bi tokatı hakettim galiba]. Niye bu kadar zor? ilginç bir soru. Oyunu yapan progamcılar belli ki "abi bu kadar oyun yapıp gece gündüz kafayı yiyoruz. Bari zor yapalımda oynayanlarda kafayı yesin" demiş olabilirler. Veya en başta çok kolaymış fakat başpatron [nasıl oluyorsa] "bu olmamış zor yapın bunu. Oyun tarihinde ismimizin kalıcı olması açısından zart zurt" demiş ve programcılarda kel kafalı, şişko ve kusmuk çağrıştıran kravat renkli başpatronlarına sinirlenip oyunu olabilecek en zor seviyede yapmış olabilirler veya... [gerçek nedeni açıkla[ya]madığım sürece saçma sapan varsayımlarda bulunmaya devam edeceğim].
2- Henüz oynamadım ve bu gidişie oynayamayacağım gibi oynamakta istemiyorum [bu ne yaaa]. Yani oynamak için sırada o kadar çok oyun var ki! bakalım kısmetse olur [kız isteme seansına benzedi].
GameShow'da da açıklanmadı ama oyun Kamer de var ve çok ucuz [bismillah başladık].
3- Bu günlerde klasik sayfasına olan talep bir hayli arttı. Herkes bir istekte bulunuyor. GameShow'un klasikler sayfasında oyun yayınlanması için izlediği metod kısaca herkesin [yani Türkiye'nin demek istiyorum] yanlış anlayıp da bir türlü uygulayamadığı demokrat olmaktan geçiyor. Yani en çok istenen oyun oy çokluğu sonucunda klasiklerde açıklanıyor [hile yok, hurda yok, mesaj da yok]. Örnek için bakınız: Constructor.
4- Perfect Weapon'la, Time Commando diycem ama onlarında arcade tarafı biraz fazla. Ecstatica ve Alone in the Dark diycem bu seferde adventure tarafı fazla olacak. Gel bak seninle MDK'da anlaşalım [ver elini]. Ayrıca bir daha tavsiye sorusu sorarsan hem de böyle açık saçık bir biçimde sorarsan diğer elin benim olur ona GORE!!!
5- Orjinal CD'den çalınmış ve yaklaşık 80-90 disket tutan oyunların kırpılmış korsancası demek [ansiklopedi tanımı]. Sakın ama sakın almayın demek [overdose tanımı].
6- Bu konuda her kafadan bir ses çıkıyor. Meg hazretleri de bir açıklamada bulunmuyor. Teori üretmek ve Meg'e işkence yapmakla meşgulüm. Fazla dayanamaz, yakında alıcam ağzından tüm bilgileri [veya dilini ve dişlerini].
7- Bakınız: Giriş bölümü.
İşte cevapladım. Sevinebilirsin artıkın [Türkçe katletmeye devam]. Mektup veya disket yollamaya devam. Hoşçakal [takıldım kaldım bu kelimede yaw].

Sevgili saygıdeğer çok sevdiğim Zebani, (ağzım biraz fazla laf yaparda) lafı fazla uzatmadan konuya geçeyim (iyi ki uzatmadım)
1. Nedir ya şu AGI destekli ekran kartı dedikleri (in midir cin midir) duyduğuma göre 64 bitlikmiş ve 4 mb'lık ekran kartlarında bulunuyormuş. Ayrıca win98 destekliymiş. Bütün bunlar doğru mu ? Bizim zeki arkadaşlarımdan biri gitmiş almış. Şimdi bazı oyunlar çalışmıyor diye yakınıyor (aslında hava atıyor). Gerçektende bazı oyunlar bu ekran kartında sorun çıkarıyor mu (kısacası alsam mı almasam mı)?
2. Lba2'yi önerir misin ? (Lba'nın cd versiyonunu bitirdim) Lba 2'den de aynı zevki alırmıyım ?
3. Vallahi hava atmak gibi olmasın bütün aldığım strateji oyunlarını bitirdim CCC2, KKND2, Warcraft şöyle beni biraz zorlayacak iyi bir strateji oyunu önerebilirmisin ? Dungeon Keeper demede ne dersen de.
4. Bir arkadaşım Fifa 98'in demosunu 486 DX-4 100'de çalıştırdığını, C&C2'yi de yine aynı bilgisayarda Direct-X yükleyerek yüksek çözünürlükte oynadığını söyledi (acaba biraz kesti mi yoksa bu adam bilgisayar dehası mı ?)
5. Quake II'yi aldım ? Bu oyunu ne zaman açıklayacaksınız (biraz sabırsızımda)
Mektubu biraz uzun tuttum galiba kusura bakma. Zebani dozlarınla birlekte sana iyi günler dilerim.
Volkan DİNÇEL
Zebani: Yani şimdi senin ağzın sadece 2 satırlık mı laf yapıyor? ama olsun zincirleme övgülerin için daha fazla laf yapmana da gerek yok. Yalnız dikkat et herkese böyle övgüler yağdırmamaya çalış, sonra kendinden iğrenirsin [neden diye sorma açıklaması çok uzun. Ayrıca garantili tavsiye]. Bakalım cevaplara:
1- Bu kartın en önemli özelliği üzerindeki 4 MB'ı ekran kartının yerine kullanıp, 3D gerektiren işlemler içinse sistemin hafızasını kullanması. Mükemmel bir yenilik bence. Ne diyim para olsa da alsak
2- HAYIR ÖNERMEM!!! çok kurnazsınız çok... [parantez arasında aynı zevki alırsın diyorum ve hemen 3. soruya geç diyorum ve bir daha yapma diyorum].
3- Bakınız cevap 2 [dikkat paradoks tehlikesi var].
4- O arkadaşına nasıl yaptığını sor. Aynı şeyleri söylerse kanıtlamasını iste ve ısrar et. Bu isteğine olumsuz bir tavır sergilediği anda göz bebeklerine bak. Büyüyorsa şüphe etmeye başlayabilirsin. Olmassa buraya bana gönder. Ben onu konuştururum [işkence halindeki Meg'le iyi bir uyum içinde olurlar]. Ayrıca "sex, yalanlar ve video

ÖNEMLİ VE ZORUNLU AÇIKLAMA

5- Ocak sayısında açıkladık. Degiyi düzenli takip etmiyor musun bakiyim? O arkadaşınla birlikte sen de gel buraya...
Yo hiçte uzun değil, tam kıvamında olmus [tuzu biraz fazla kaçırmışsın gibi kötü espri yapasım geldi]. Tekrar disket/mektup karışımı birşey beklerim ve hoşçakal [yok olmayacak bu iş].
Sevgili Zebani abimiz,
Nasılsın? iyimisin? Nasıl gidiyor işler orada? Anlaşılan orada işler karışık ki mektubumu 6 ay gibi bir sürede yalancıktan cevaplamışsın. Bu zaman diliminde ben kendi sorularımı unuttum. Bunun için sana helal olsun! (sanki her yazdığımı hatırladım da) lafın kısası senden beklediğim bir ilgi ve cevap ile karşılaştım. Ben Sina Güran. Eski bukalemununuz. Artık değiştim ve Beetle juice olmaya karar verdim. Dikkatimi çekti de niye hiç kimse mavra yapmadan sorulara geçiyor. Neyse mavra yapmayı çok severim. Ama bu mektubumda diğer mektup arkadaşlarıma bir kıyak çekeyim dedim. Şimdi sorular:
1. Sana ve bütün GAMESHOW yazarlarına İnternet'i olmayan bir kişi en hızlı şekilde nasıl ulaşabilir ?
2. Sorularımın uzunluğu senin üzerinde nasıl bir etki yaratıyor? Olumlu mu olumsuz mu ?
3. İlk mektubumdaki soruların cevaplarını cevapladın mı ? Yoksa posta kutusunun içindekilerle mi kaldı? Cevap verirsen bir zahmet hangi ayda ve nerde söylermisin?
4. Cheat köşesinin büyümesini isterken Mert abimizi dövün dememiştim. Ama diğer bedava cd veren dergilere saldırı fikrini tuttum (silah seçerken asla taviz vermeyin)
5. Temmuz ayındaki Larry 7'nin çözümünden ne yazik ki pek yararlanamadım. Çünkü yazı bayağı bir çorba olmuştu. Allah aşkına mavralarınızı yazın ama sonuna veya başına yazın ki mavra olsun. Çözümde çözüm.
6. İnternet 2 nerden çıktı ? Ve nedir diğer internet paketlerinden farkı?
7. Sana kafamızın estiği gibi yazı yazabilir miyiz ?
8. En iyi bildiğin konular neler? Kısaca özetler misin?
9. GAMESHOW 80 sayfa oldu mükemmeliğini bir daha ilan etti değil mi?
10. Duyduğum kadarıyla bir arkadaş diskette yazı göndermiş. Eğer bende CD recorder alabilirsem (biraz sıkar hatta bayağı sıkar) size cd ile mektup yollayacağım.
Bütün Game Show yazarlarına başarılar diliyorum.
Sina "Beetle Juice" GÜRAN
Zebani: İyiyim, saol. Aslında pek de iyi değilim, yaşadığım hayat şu anda bana çok monoton ve sıkıcı gelmeye başladı. Bu arada Kamer'e o kadar çok mektup gelmeye başladı ki ne yapacağımızı şaşırdık. Şu anki sayfa sayısıyla bu kadar çok mektubu açıklamak da imkansız bişiy [duyuyon mu len Meg]. Ama sende acayip sallamışsın be Sina. Yani köşe başlayalı daha 6 ay oldu [ben de salladım] ve senin mektubun da altı aylık değil. Durumu bu kadar trajik bir şekle dönüştürmen benim açımdan üzücü senin açından ise sevindirici çünkü bu yeteneğinle 20 veya 21. yüzyılın Sheakspeare'i olabilirsin. Eh artık baş aktörün ben olurum ha?
1- Şöyle: ya Kamere gelirsin [geceleri ve oyun CD'si almak şartıyla] veya mektup gönderirsin [disket tercih sebebi]. Bence sen bu kadar para ve zaman kaybedeceğine [yani para dediysem fazla değil, kamerde oyunlar ucuz] al bi INTERNET, paşa paşa Chat yapalım seninle Mail'leşelim, ne güzel olur lay lay lom [yanağımı dönüyorum at tokatı]. Veya ben sana ev telefonumu veriyim sen ara beni... öhö öhööööö...
2- Çok ama çok pardon, apış arama bir tekme atsan senin sorularından daha az etkisi olur [çok pardon, ehu].
3- Eeee şey naber Sina, nasılsın? iyisin di mi? iyisin iyisin, sevdim seni, gak guk [olmadı, kurtaramadık]...
4- Mert'le pek uğraşmıyorum bu sıralar, yazık. Attığım tokatlardan suratı fiziki haritaya döndü. İyileşsin de biraz sonra devam. CD veren dergilere saldırı için bizim militarist asker-komando karışımı Özgüre başvurunuz lütfen.
5- Kanka adayım Muder yazdığı bir yazıdan bu kadar pişman olacağını bilseydi hiç yazmazdı heralde [yani öyle heralde di mi Muder? Ne? Değil mi?]. Ama Sina yazı arasında Mavra yapmanın keyfide bir başka be! Düzyazı yazmak zaten yazarların da sevmediği birşey olmakla beraber, GameShow'un bunca yıllık yayıncılık felsefesine de ters [Kamer de oyunlar çok ucuz dedim mi ben?]. O yazıyı bir daha oku ve keyif almassan eğer Kamerden bedava oyun alacaksın [veya dayak yiyeceksin, he he].
6- Bu en hızlı olanı. Aah ah, senin Internet'in yok. Olsaydı saatlerce bilgi avcılığı yapmaktan pörtlemiş gözlerinin bu projeyi duyduktan sonra eski ışıltısına nasıl dönüştüğünü görürdün.
7- Öyle yazmıyor musun zaten? Devam et...
8- Kafam şu sıralar karmakarışık olduğundan ne bilip neyi bilmediğidem de şüphe eder hale geldim. Dur bi toplamaya çalışayım: Dinlediğim Müziğin ıcığına cıcığına kadar her şeyini biliyorum bi kere bundan eminim. Sonraaa, Kedilerin kişilik özellikleri ile ilgili bilmediğim şey yok [hayvanlar dünyasının en karakterli ve zeki olanı bence]. Asansörlerin çalışma prensibi, doğadaki kararsız atomların sistemde

yarattıkları düzensizlik yani entropi [ne işime yarayacaksa], bir avogado sayısı [6,02x10 üzeri 23], dişi Karafatmanın bir seferde 32 tane birden karafatma doğurması [çok önemli bu!] ve renk körlüğünün Y kromozomunun kalitesizliğinden dolayı sadece Erkeklere mahsus olması [beni ilgilendirmiyor ayol!] gibi heralde hayatım boyunca hiç işime yaramayacak şeyler biliyorum işte. Sen neler biliyorsun?
9- Pek tabii ki. Çok yakında başka bir süprizle daha karşılaşacaksınız, benden duymuş olmayın [CD değil].
10- Vay vay vay ki ne vay. Okuyucu of the Month. Tebrik ederim [unutturma da sana bi diet kola yollıycam].
Bizde sana başarılar diliyoruz Sina. Kendine iyi bak, mektup yolla, disket yolla, CD yolla, 6 ay önce mektup yolladığını iddia etme, Karafatma gördüğün yerde öldür [nasıl olsa 32 tane var], Diet Kola iç ve Hoşçakal.

Selam Zebani,
Ben Şeytan. Bu sana yazdığım ilk mektup (klasikleri severim). Şimdi biz arkadaşla iddiaya girdik, arkadaşlar diyor ki GameShow 98'in Eylül'üne kalmaz batar. Bende diyorum ki GameShow ilelelbet yaşayacaktır. Hangimiz doğru söylüyoruz ki ?
1. Neden Cd vermiyorsunuz (sanki çok kolay ehe)?
2. Neden Serkan gitti ?
3. Y.S.Y. ?
4. MPEG kartı gerektirmeyen film cd leri nerede bulabilirim.
5. Galiba sen bilim kurguyla bayağı ilgileniyorsun, eğer ilgileniyorsan Star Trek filmlerinin hangilerini seyrettin, en çok Star Trek mi yoksa Star Wars mı seyrediyorsun ? Neden ? (çok kişisel oldu be)
Ömer "The Trekker" ORHAN
E-mail Orhan@sisecam.com.tr (sadece cumaları)
Zebani: Merhaba şeytan [bu da klasik gazete köşe yazarları girişi]. Şeytanlığın modası geçti be abi. Şöyle bi çevrene bak herkes gizliden gizliye şeytan cübbesini giymiş bile [yersiz ve zamansız mesaj]. Melek olmaya ne dersin [fazlasıyla sığ ve yersiz ve zamansız öğüt ve Türkçe katli]. Arkadaşın fazla kötümser [iddiayı kaybetti] ve sende fazla iyimsersin [ki sen de kazanamadın]. Doğrunun ne olduğunu size zaman gösterecektir [ki ben nerden biliyorum, saçmalıyorum]. Bu iddianın kazananı olmaz, kendinize gelin [iddiadan bana da birşeyler verirseniz size doğruyu söylerim]:
1- Sanki çok kolay [hö?]
2- Aman o zibidinin ismini hatırlatma bana. Bir salak yüzünden okuyucularla papaz oldum zaten. Anlamsız, nedensiz gitti işte. Üzerinde durulmayacak bir konu olarak bakıyorum ben...
3- İnanki dergiden hiç kimse Y.S.Y'nin kim olduğunu bilmiyor. Bizim tahminimiz dergi o köşeyi kendi kendine yazıyor. Hatta o köşeyi boş olarak baskıya verdik bir gün, fakat baskı bittiğinde köşe yine yazılmıştı. Bu işte kara bir büyü olacağını hissediyor ve korkudan hiçbir şey yapmıyoruz. Lanetlendik...
4- Kamerde [yani sizde tahrik ediyorsunuz beni aaa!].
5- Star Trek filmlerinin hepsini seyrettim. Star Wars'u da seyretttim. İkiside çok güzel ama Star Trek yapı itibarıyla Star Wars'dan çok daha yenilikçi. Star Wars işin çekişme, nefret ve İntikam tarafını gösteriyor daha çok ama Star Trek'de değişik maceralar olmasının yanısıra bugün bilimin başlıca problemlerinden olan Işınlama, Anti-Madde, Gelişmiş Tıp, Işık Hızı vs. vs. gibi gayet güzel malzemelerde var. Bir de Star Trek çok fazla yayınlanmasından ve Karakterlerin çeşitliliğinden dolayı Popüler. Ama Star Wars 1'in Bar sahnesini de hiçbir şeye değişmem. Aslında güzel bir soru bu ve saatlerce de tartışılabilir [otur 10].
E-mail'ini vererek bir yeniliğe imza atmış oldun Ömer. Bravo. Şimdi ben sana güzel güzel Mail Bomb yapayım da gör gününü. Hoşçakal [acaba başka ne yazabilirim diye düşünüyorum bu kelime yerine].

Sayın Zebani
Mac'ın gitmesiyle herkes yıkıldı. Ama sen onun görevini bence aynı ölçüde sürdürüyorsun (tavsiye hariç). Sana bir kaç soru sorcaam, yayınlarsan sevinirim.
1.Fifa soccrer manager'de legal cheatler varmış onları yayınlarmısın lütfen please.
2. Ben bir menejerlik hastasıyım. Championship Man'in 95 çıkardığı oyundan 97-98 versiyonuna kadar hepsi var. Bu oyun dünyanın en iyi oyunu. Bildiğin yayınlanmamış cheat varsa yazarmısın çok sevinirim.
3. Premier Man.98 çıkacak mı ? Çıkacaksa ne zaman çıkacak ? Çıkmıyacaksa niye çıkmayacak ?
4. Fallout çok güzel bir oyun. Ama bence fazla kolay.
5. Sana son sorumu soruyorum. Const. adlı oyunu aldım ama hala takılıyorum. Biraz ipuçlarına değinirmisin. Başka şirketlerin gangsterlerin benim evleri hep bombalıyor.
Sevgilerle
Murat "Jay Jay Okocha" (Galatasaraylıysan "Hagi" önleminizi alalım) Tekmen.
Zebani: Evet, ben de Enkaz devraldım [gıcık politikacı sözü]. Bişiyler yapmaya çalışıyoruz işte ama hala burayı yeni bir köşe, yeni bir tarz olarak göremeyen arkadaşlar var. Onlarında gönlünü alırsam bu iş tamam. Murat Adanç bazılarının kafasında din gibi bir kavram olmuş, ve nasıl "din" kavramını insanların kafasından yok etmek imkansıza yakınsa, bunu da aynı imkansıza yakın görüyorum malesef. Bütün sorunların kaynağı beyin zaten. Du bakalım bişiyler yapacazzz [normal dine değil Murat Adanç dinine]:
1- Mertin eline Legal Cheat geçmemiş hiç. Geçerse vereceğinden şüphe etmemenizi söyledi bana ve dayak yedi...
2- Walla Mert'de aynen senin gibi menejerlik hastası olduğundan tüm cheat'leri yayınlamıştır. Eski sayılara bi göz at derim ben.
3- İlk önce Nisan ayında Playstation'da çıkacakmış. Sonra da PC'ye sıra gelir umarım. Anlayacağın beklemeye devam.
4- Fallout başlarda biraz kolay gibi gözüküyorsa da, sonlara doğru bir hayli çetrefilleşiyor [kötü kelime seçimi]. Hem sen oyunun tamamını oynayıp bitirdin mi bakiim? Bitirmediysen hangi ölçütlere göre kolay diyorsun? Acil cevap bekliyorum senden [soruda bitirdiğine dair bir işaret göremediğim için şüphelenmiş bulunuyorum yoksa ben müfettiş falan değilim]..
5- Bu oyunda sana bazı Objective'ler verilir. Mesela bir park yaptığında oraya belirli bir miktarda ağaç dikmen istenir. Eğer yapmassan ceza alırsın veya gelir mafya ağzından burnundan getirir. Bunlara dikkat et. Veya mafyadan borç alıpda ödemessen yine aynı şey olur.
Benden de sevgilerle. Mektup veya disket yazmayı unutma ve hoşçakal. Bu arada futbolla alakam olmasa bile Galatasaraylıyım ve bu sene şampiyon olacazzz, kimse tutamaz bizi be abi, re re re, ra ra ra, Galatasaray Galata....üff sıkıldım çok uzun [Hoşçakalda sonra yazılanlar Fanatik taraftarlara has bir tutkuyla okunursa istenen etkiyi verecektir].

Selam Zebani,
Disket kampanyan çok güzel ama bilgisayarı açmaya fırsat bulunca hemen oyuna dalıyoruz. Köşenin başındaki hikaye çok güzel bence. Derginizi Ağustosda almaya başladım geç mi kalmışım. Neyse sorular:
1. Diablo'da 10. zindanın başında BlackStorm ve amele takımı hemen saldırıya geçiyor, ben Warrior (yanlış yazdım) olarak ne yapıcam ?
2. Broken Sword II'de piramidin içinde yukarı çıkıp merimi kemerini (sadece onu) alıp indim. Meşaleyi almaya çalışınca nerden alayim gibisinden bir laf zırvalıyor (ayrıca nöbetçilere kesin yakalanıyor) Nasıl geçiceğim ?
3. Diablo II more data please?
4. Top Games 97 diye birşey var. Meat Puppet, Blood, X-Com, Tomb Raider 2, Lba2 gibi oyunlar toplam 750.000 bence çok büyük bir adilik bu yaptıkları.
5. Dergiden para kazandığınıza göre neden para kazanmıyorsunuz?
6. Kadiköyde FRP malzemesi satan yer var mı ?
Deniz "birşey bulamadım" KURAL
Zebani: Disket kampanyasını bende çok tuttum. Çok güzel bir kampanya hatta dayanamayıp kendi kendime bir disket de ben yolladım [ama yayınlamıyorum]. Köşenin başındaki hikaye güzel güzel olmasına da bölüm bölüm yayınladığında hiçbir şey anlaşılmadığı için bu hikayeyi gördüğün gibi kesmek zorunda kaldım. Artık Amerikada basarım onu!! Bundan o satırlar sizin hikayelerinize ayrılmış bulunuyor. Bir hikayede sen yazarsın artık [ben de basar mıyım acaba? hehe!]. Dergiyi ilk olarak Ağustos da alman ise senin suçun değil, bizim yeteri kadar reklam yapmamamız [bilipte almadıysan senin suçun ama].
1- Yapacağın belirli şeyler var. Eğer gücün yerindeyse vur kaç tatktiğini denemen gerekiyor. Veya Sırtını duvara yaslayıp teker teker geberteceksin ameleleri. Bu arada senin büyüde yapıyor olman lazım.

TAVSİYE SORMAYIN!

Tavsiye Sormayın hem sizi hem de bizi azaptan kurtardığı ikinci (evet, ısrarla ikinci) zafer ayına giriyor. İşte bu ayın sormamanız gerekenleri...

REAL TIME STRATEJİ
1- Age OF Empire
2- Red Alert Aftermath
3- Myth
4- Total Annhilation

STRATEJİ
1- Imperialism
2- Panzer General 2
3- Pax Emperia
4- Constructor
5- XCom3

DOOM-GİBİN
1- Quake 2
2- Jedi Knight
3- Hexen 2
4- Outlaws
5- Redneck Rampage

SPORT-Football
1- Actua Soccer 2
2- Fifa 98
2- Nba 98
3- Nba Action 98

ACTION
1- Tomb Raider 2
2- M.D.K.
3- Shadow Of The Empire
4- Oddworld

ADVENTURE
1- Monkey Island 3
2- Broken Sword 2
3- Riven
4- Lans Of Lore 2
5- Larry 7

SPORT-Manager
1- C. Manager 2 97/98
2- Preimier Manager 3
3- Player Manager 2
4- Sensible WOS

RACING
1- Need for Speed 2
2- Carmageddon
3- Motoracer
4- Grand Prix: Formula 1

RPG
1- Daggerfall
2- Diablo- HellFire
3- Lords of MAgic

SİMULASYON
1- Apache Longbow 2
2- USNF 97
3- Fighters Anthology

FIGHTING
1- Mortal Kombat 3 Trilogy
2- Street Fighter Zero
3- X-MEN

Eğer yapabiliyorsan ve "Mana" gücün iyiyse Firewall büyüsü çok işine yarar; ancak bunu da dikkatli kullanman gerek. Ne diyim durumun hiçte parlak değil. Bol şanslar [yukardakileri yapmadığın takdirde].
2- Burada tek yapman gereken duvardan meşaleyi alıp Titipoco'ya bu meşaleyi senin için yakıp yakmayacağını sormak. Sonrasını anlatmam çünkü güzel bir bölümdesin, zevki kaçmasın.
3- There is no more data, There are no more datas. 'Cause I have no any...
4- Evet bu kopyacılar işin suyunu çıkarttılar. Başımıza taş yağacak yakında.
5- Bu sorunu Meg'e okuttum ve gözlerine üşüşen kızgın ateş topuna maruz kalmamak için kaçmayı tercih ettim. Beni çok çok aşan gayet tahrik edici bir soru. Böyle birşeyi hangi kritere göre sorduğunu merak ettim ben daha çok.
6- Kadıköyde benim tek bildiğim yer bilgisayarcılarla dolu Yazıcıoğlu pasajı ile Müzikçilerle dolu Akmar pasajıdır [iki oldu farkettiyseniz]. Akmar Pasajında Hammer Müzik Bazı FRP malzemeleri satıyor ama pek çeşit yok. Daha çok vitrini süsü gibi duruyor. Esas çeşitler bu yakada Maçka da Needfull Things de var. Bence kıtalararası bir yolculuğa değer.
Kendine iyi bak, irtibat kurmayı unutma ve Hoşçakal [ühü, ühüüüü].

Sevgili Zebani,
Overdose hayırlı olsun, güle güle kullan (?!?!?!?!?!?!?) Bu sana ilk mektubum ama arkası gelecek. Yazım çok kötü okuyamazsan salla kafana göre (bizim öğretmen öyle yapıyor)
1. Dungeon Keeper'ın 17. bölümünde takıldım help (herifler pis geliyor ne yapayım)?
2. Köşenizi her ay okuyorum KKND ile ilgili bol soru var. Ben Red Alert Dune II'yi, Warcraft I ve II'yi bitirdim. Şu an Dark Colony'i bitirmek üzereyim. Sence KKND'yi alayım mı ?
3. Mini referandumlar yapsana. Mesela Warcraft II mi iyi yoksa Dune II mi?
4. Need for Speed'de favori araban hangisi.
5. Şu holy kim ya ? Seni neden hiç rahat bırakmıyor ?
6. Blood Omen Diablo'ya benziyor mu? Ben Diablo'yu bitirmiş olarak bu oyunu alsam beni Diablo II'ye kadar idare eder mi?
7. Scarab, Quake II ve 7 th Legion'u açıklarsanız çok sevinirim. Ben mektup yazmayı çok severim. Mektuplarımın arkası kesildiğinde ben ya öldüm ya göç ettim. Yayın hayatınızda başarılar.
Town Portal Spell Casting ! Bioooo çuf !
Barlas "The Dark Paladin" BOZYİĞİT

Zebani: İnşallah Barlascım inşallah. Yazın gerçek anlamda çok kötüydü ve şu andaki mektup da zaten senin mektubun değil. İsteğin üzerine biz soruları kafadan attık ve cevaplarda kafadan atmasyon oldu haliyle. İlk defa oluyor bu [bu paragrafta bir mantık hatası var. Bulana ödül yağacak, ödül].
1- Şimdi Dungeon Keeper'ı bitirdim ama 17. bölümde ne olduğunu hatırlamıyorum. Yani konumunu biraz anlatsan, biraz daha detaylı bilgiler versen çok daha iyi olacak. Herifler hemen hemen her level'da pis saldırıyor zaten. Please more data...
2- Vay vay sıkı bir Stratejici arkadaşımız varmış da biz farkında değiliz. Red Alert'i bitirdiysen KKND sana çerez gibi gelecektir zaten. Aslında pek de yenilik dolu bir oyun değil. Başka oyun bulamassan al bence. Ancak zor bir Real Time istiyorsan Total Annhilation'yi oyna derim ben [bu arada soruda sanki tavsiye tuzağı sezdim ama emin değilim. Eğer öyleyse bravo kandırdın beni hatta bir de üstüne ben tavsiye yaptım. Utanıyorum kendimden].
3- Bu tip referandumların sonuçta kavgayla sonuçlandığını bilmem anlatmama gerek var mı? Herkes kendi fikrinin doğru diğerlerinin yanlış olduğunu düşündüğü sürece en iyi becerdiğimiz şey sidik yarışı oluyor zaten. Ama dur bakalım bir deneyebiliriz. Hatta şimdiden başlayalım: Meg'mi daha hıyar yoksa Mert mi daha tokatlık? [Telefonla bildirin lütfen].
4- Walla Lamborghini. Süper araba. Bir tane alacam da para biriktiriyorum işte.
5- Deminki referandumda Tokatlık olan şahsiyet. Beni rahat bırakmamasının sebebi de sürekli kendisini tokatlamamı isteyerek aşırı mazoşist duygularını doyuma ulaştırmak istemesi. Ben de ona yardım ediyorum severek [bu durumda bana aşırı sadist denmesi kesinkes yasaklanmıştır].
6- Hayır pek benzemiyor. Blood Omen biraz daha action ve üstten görünüşlü. Az biraz da adventure da denilebilir. Diablo gibi olmadığından seni idare edip etmeyeceğini bilemiyorum malesef. Önce gör, sonra al...
7- Hepsini açıkladık, açıklayacağız, sevindireceğiz, sevineceksiniz [diğerlerini sen tamamlayın].
Aman abi mektup yazmanın bu kadar hayati önemi olduğunu bilmiyordum.
Tamam mektup yazmayı çok seversinde, "ölmek ya da göç etmek" de ne yaw? Bak korkuttun şimdi beni de. Tamam bundan sonra sen her ay bana mektup yollayacaksın tamam mı [diskette yolla, ölmessin]. Ayrıca uykuna ve yemeğine dikkat et. Senin antibiyotiğin sonsuza kadar Overdose. Doktorunun sözünü dinle ve Hoşçakal ["doktorlar ve davranışlarının ardında yatan gerçekler" isimli kitabım yakında çıkıyor, duyurulur].

To Zebani:
Merhaba ben 14 yaşında bir bilgisayar manyağı (kim değil ki) bir erkeğim. Sana 6 tane güzel mi güzel sorum var:
1. Designed for MMX yazan oyunlar bir tek MMX'demi çalışır ?
2. Dark Colony'i çok beğendim ve hilesi var mı ?
3. Sid Meiers'in yeni oyunu çıkmış. Nasıl? real time diyorlar doğru mu ?
4. Larry 7'de Dewni Moore adlı hatunu geçemiyorum. Bir türlü anlamadım şu zar oyununu, biliyorsan ne olur yaz.
5. Betrayal in Antara alınmaya değer bir frp mi ?
6. a. Kendi dergini çıkarmayı düşündün mü ?
b. Bana bir adventure tavsiye edermisin ? (kızma sadece sorduk)
Evren "Help my hero" YALBIR (30. sayıdan çaldım nihahaha)

Zebani: Yarışmacı arkadaşlara başarılar da diler misin? Şimdiye kadar gördüğüm en kısa, en öz ve en amacına yakışır bir giriş bu gördüğüm. Tebrikler Evren. Şimdi benimde sana güzel mi güzel [kısa mı kısa!! he he] cevaplarım var:
1- Maalesef öyle. Halk arasında "Designed for Dollar" da denir.
2- Bak şimdi!! Mert buraya gel tokatlıycam [Sen oraya kendi ismini de koyabilirsin]. Dark Colony'nin Game Stat adlı directory'sinde rules.ini diye bir dosya var. Herhangi bir text editörle bu dosyayı edit edebilir, tüm sorunlarını çözebilirsin.
3- Evet, ismi Gettysburg. Şahane bir oyun ve Real time. Hemen al.
4- Senin gördüğün o zarlar kendi elindeki zarlar [5 tane]. Dewmi'de de 5 tane var. Etti mi sana toplam 10 zar!!! Zarlarda hangi sayıdan kaç tane geldiğini bilen kazanır [mesela: kendi zarlarında 3 tane 4'lü var. Dewmi'de de vardır bir tane 4'lü. Etti mi 4, 4'lü. Yani sen 4 sayısının

POSTA KUTUSU:

* **Celal Karademir:** Mektuplarını okumadığımı sanma. Bu kadar çok gereksiz tepki kusan bir insana her zaman rastlanmaz. Sen bana değil, kafandaki gelenekçi ve önyargılar içinde kıvranan kendine tepki gösteriyorsun. Murat Adanç önyargını bıraktığın zaman seninle konuşuruz. Havanda su dövülmez...
* **Erkan "Arkhan" Kılıç:** Bu edebiyat hocalarından ben de çok çektim zamanında. Şiir okumanın güzelliğinden bahseder dururdu. Haklılar mı değiller mi bilmiyorum ama şiir okuduktan sonra o taze duyguları dışardaki birkaç hıyarın yok etmeyeceği bir dünya bulana kadar şiir okumak istemiyorum. Dinlermiş gibi yap. Ama Cahit Sıtkı Tarancı'nın şiirlerini pek severim. Bir dene bence...
* **Gökhan Tütüncü [ve yandaşları]:** Beyler yazdığınız mektuba hayran kaldım. Özellikle bankada yaptıklarınızı okurken gülmekten yere düştüm [doğruysa eğer]. Çok haylaz tiplere benziyorsunuz. Sizden böyle mektuplar beklerim her zaman. Bende sizin bilgisayarlarınızın memory'sinden öperim...
* **Onur Can Serinyel:** Bayanlara yaş sorulur mu hiç? Şimdi ne alemi var yaşımı sormanın. İki dişim döküldü ve derim yavaş yavaş kırışmaya başladı. Tahmin et bakalım...
* **Hasan Can "saraylı" Orhan:** Rock tabii ki dinlerim, hatta tek dinlediğim müzik türüdür kendileri. Fakat ben biraz daha sert olanları tercih ediyorum. Iced Earth'ün ilk albümü özellikle güzel. Sonra solist değişince bi garip oldular. Bence sen bu ay saydığım grupları dinle. Çok memnun kalacaksın. Garanti ediyorum [neye güveniyorsam?]...
* **Bora Mutluer:** Dergi çıkarmak güzel hoş da, bir de beklenmeyen aksilikler olmasa. Ve nedense bunlar sürekli tekrarlandığı için bir süre sonra artık "yeter ya, yeter bıktım" gibi naralar atıyorsun [sen değil, biz]. Nara atmak istiyorsan, buyur gel bi ziyaret et bizi [gece yarısı geliyorsun ve Engin Abla'ya bakmıyorsun, yoksa gözlerin benim olur].
* **Emre "shadow" A.E.O:** Rüyanda P266 MMX sahibi olduğunu gördüysen bu pek hayra alamet değil. Başına gelecek var. Üç vakte kadar bilgisayarın bozulacak, Harddiskin kendi kendini formatlayacak ve Windows asla çalışmayacak. Yeni bir tane al hemen [Kamerden]...
* **Doğuhan "Saldıray" Atış:** Windows'un bozulması herhangi bir sebep olması gerekmiyor. Canı sıkıldığında kendi kendine bozulması gibi gayet "hoş" bir özelliğe sahip. Bu yüzden Oyun demoları Windows'u bozamaz, çünkü bu ona izin vermez.
* **Madlord:** Ben Stephen King okumuyorum. Daha önce okuduklarımda bende hiçbir edebi tat bırakmadı. Bu stephen'ı ben sürekli kitap ve para basan bir matbaa gibi düşünüyorum. Bu arada Stephen King okumakla karizma yapılabileceğini inandığın için geceyarısı buraya gelerek benden dayak yemeni öneriyorum.
* **Can "emperor" Küçüker:** Guns'n'Roses dinleyerek kafayı bulup bu bulduğun kafayı Discworld 2'de nasıl yiyorsun hocam? Bana bir tarifini verirsen çok sevinirim wallahi. Bekliyorum bak...
* **Erhan Akyar:** CD isteyen okurlara GameShow olarak işkence etmek gibi gayet mühim bir karar aldık geçenlerde. Ve mektupları incelerken bu konuda en çok senin ısrarcı olduğunu gördük. Buraya gelip sana işkence etmemize yardımcı olur musun? Hem bir ilk'e imzayı atmış olursun...

altına 4 yazarak tahminini belirtiyorsun. Eğer Dewmi senin tahminini artırmassa ya da sen Dewmi'nin tahminini artırmak istemiyorsan "Challenge" yaparak "görelim bakalım şu zarları diyorsun". Tahmini doğru çıkan kazanıyor]. Gördüğün gibi çok basit. Yok hala anlamadıysan CTRL-C yaparak Dewmi'nin zarlarını gör ve ona göre kazan artık.
5- Çok iddialı bir FRP değil ama bir süre oyalanmak için gayet ideal. Bence al [ulan bu tavsiye olmuyor mu yaw?].
6- a] Bir ara düşündüm [-müştüm], çıkardım [-mıştım] ve batır [-dılar]. Amiga ile ilgili bir dergi [-idi] ve İsmi de MegAmiga [hala öyle ama çıkmıyor]. Bu arada dergi isminin başındaki Meg'in bizim hıyar Meg'le olan alakası kötü bir raslantıdan başka bir şey değil [-dir]..... b] Tabii ederim, aaaa bi dakka Meg beni çağırıyo!!!
Ne oluyo bu ay böyle herkes aniden bitiriyo mekt.....!!!
Kirli bir melek olmaktansa karanlıklar içinde yaşamayı tercih eden dostum Zebani.
Sana dostum diyorum çünkü her ne kadar birbirimiz tanımıyor olsak da felsefelerimiz aynı. Diğerlerinin (aşağıda yani burada onlara insan diyoruz) ne söyledikleri, ne düşündüklerin, ne gördüklerine, ne de duydukları önemli değil. Başlarının üstündeki bulutlar kararıp şeytan flütüyle son notayı çaldığında, beyaz kuşların kanıyla boyanan nehirler ülkeleri yuttuğunda kokuşmuşluğun ve yıkımın üzerinde sen ve diğer kardeşlerin dimdik ayakta duracaklar. Unutma ki yaptığın her hareket aşağıdan birileri tarafından gözleniyor. Belki de birgün sahip seni ölümsüzler ordusunun başına geçirip zavallı dünyayı ayakların altında ezmeni isteyecektir. Kim bilir.
Sana şunu söylemeliyim ki bu düzende yaşıyorsak dostlarımızı ve düşmanlarımız iyi seçmeliyiz. Sana soru yok. Aptal ölümlü sorularıyla yeteri kadar uğraşıyor olmalısın. Ama birkaç değinilmesi gereken nokta var.
1. Megadeath "Cruptic Writings" ile ilgili yazdığın yazıyı okudum. Megadeath'i killing is My Business'dan beri takip eden biri olarak söylediklerine katılmıyorum. Albümde 4 belki 5 gerçek Megadeath parçası var. Yalnız şunu unutma Megadeath asla Metallica olmayacak.
2. Nick Holmes One Second'ı yazarken neler düşünüyordu bilmiyorum ama burada baltalar çoktan bileylendi. Gothic, Icon, Draconian Times bir kalemde silinecek albümler değil (yaza doğru icon ayarında bir albüm çıkacağı söyleniyor Nick yola gelecektir).
3. Manowar Conanvari olabilir. Ama onlar Metallica tişört, kitap bastırıp, para kazanırken gerçek metalin ölmeyeceğini savunuyordır. Lütfen biraz daha saygı.
4. Do you cry for God who calls rain and blood. Bu lafı ben Tanrıyla kapıştıktan sonra yazmıştım.
5. Ucundan soruyu andırıyor ama takip ettiğin aylık haftalık dergileri yazarmısın?
6. Cd vermeyin.
7. İstersen Holy hıyarını aradan çıkarabilirim. Zaten pek bir zamanı kalmamış (baltamın sapı kısa olmasın)
8. Bana yazarsan sevinirim. Özdemir ağbi hep der "içini benden gizlemeye çalışanın bana saygısı olabilir benim saygım bana kapanmayana"
9. Son olarak "Now as hope and glory dies We'll scream at our demise are we lost forever more" Paradise Lost.
Not: Mektupta bilgisayar gibi dünyevi isteklerden bahsetmedim. Onun için yayınlamayabilirsin. Ama eğer burda tanıdığımız Zebani isen mutlaka cevap yazacaksındır. Kendine iyi bak kendin ol.
Ayhan "Venom" ŞAHİN
Zebani: Anaaaaa. Yaw ben neymişim böyle. Karanlık bir misyonun parçası olduğumu düşünmemiştim hiç. Yazdıkların Milton'un "Paradise Lost" şiirinin başka bir versiyonu sanki. Beğendim güzel yazmışsın ama bu günlerde karamsarlığın kasvetli bulutlarını dağıtıp dünyaya başka bir açıdan bakmaya [iyimserlik diyemiyorum] çalışıyorum. Bakalım ne olacak. Dost ve Düşman ise tamamen insanları nasıl gördüğüne bağlı. Sana bir ipucu vereyim: Bir insan bembeyaz olamaz, simsiyah da olamaz. Bunların arasında gidip gelir. Dost ve Düşman dediğin insanlara dikkat et yani [bence Tabii]:
1- Aslında değişim rüzgarlarının sürekli esip, hakım olduğu bir çağda Megadeth ve Metallica gibi gruplardan tutupda hala eski hit albümler beklemek kelimenin tam manasıyla hayalcilik olur ama bir Overkill, bir Kiss gibi gruplarda bunun tam tersini ispatlayabiliyorlar. Yani benim anlatmak istediğim Metallica "and justice" gibi bir albüm yapabilecek kaliteye sahipken bunu yapmaması [yaw ben Megadeth'le ilgili birşeyler söylecektim unuttum]. Neyse Megadeth hala eski günlerin müziğini de yaptığı [yapabildiği] için Cryptic Writings'i çok beğeniyorum.
2- Aslında [hep aynı başlıyorum nedense] One Second çok kötü bir albüm değil. Nick Holmes ve sürüsü böyle bir türü de becerdikleri için müzisyen olduklarını ispatladılar ama onca süper albümden sonra "one second" darbe etkisi yaratacak kadar değişik. Paradise Lost "one second" la piyasaya yeni çıkan bir grup olsaydı bu albüme süper diyebilirdim ama Icon ve Draconian Times gibi daha süper albümler yapmış olan Paradise Lost bu değil. Yola gelmesini dört gözle bekliyorum.
3- Eğer böyle kıyaslarsan Tabii ki Manower Metallica'nın yanında sütten çıkan akkaşık gibi kalır. Manowar'ın Conanwari gibi olup Metal'in ölmeyeceğini savunması da başka bir "kendilerini presente etme" biçimi. Zaten bu presentasyon biçimiyle para kazanıyorlar [sakın bana para kazanmadıklarını iddia etme]. Kitap veya Tişört basmayla değil. Metodlar farklı. Ve bu satırlarda sonuca varılamayacak kadarda tartışmalı...
4- Fazlasıyla göksel [dinsel, teolojik] mesajlar alıyorum. Konuş konuş bitmez. Bitmemesi de mantık denen şeyin manevi kavramlara burnunu sokmasından kaynaklanıyor zaten [sorgulama, kıyas, analiz]. Bir nasıl kapıştığınızı bana anlatırsan sevinirim.
5- Eeee yok ben onları saymiyim. Çok ayıp [he he!!]
6- İnşallah [bu cevaptan hiçbirşey anlaşılmıyor değil mi?]
7- Yok yok sen müdahale etme abi. Aman onunla da kapışma [!!]. Ben yeteri kadar tokatlıyorum, aramız çok iyi. Sonra arada sen kaynarsın [tehdit mi oldu ne?]
8- Bu kadar iddialı cümleler sarfeden Özdemir abi'ni kutlarım. E-Mail'le yazışabiliriz [tamir edildikten sonra]. Ama o zamana kadar içimi sana açamayacağım galiba. Zaten pek kimselere açmam ben içimi. Bu şüpheciliğimden kaynaklanan bir durum, karakter meselesi yani. Özdemir abinin bana pek saygısı olmayacak bu durumda [açıkçası umurumda da olmaz] ama benim merak ettiğim sen ne düşüneceksin?
9- Geçmişte kaldı ama güzel söylemişler. "All I know is a simple reminder".
Sonsuzluktan mektup yazan dünya dışı bir hayat formuyla konuşuyormuşum gibi bir his yarattın bende [nasıl oluyorsa]. Güzel bir mektup bu; belki köşenin amacının biraz dışında ama istediğim muhabbet var. Her ay böyle bir iki mektup yayınlamayı düşünüyorum. Sen de Ayhan Muhabbeti kesme sakın ve Hoşçakal [neydi yaw: benim saygım içim kapanmayan, neydi?]...
Merhaba Zebani,
Naber nasılsın? Bu mektubu yayınla diye bir iddiam yok. Nasılsa yayınlamayacaksın (biliyorum çünkü çok kötü oldu) Annem Allah'ın belası bir coğrayfa sınavından 2 aldığım için bilgisayarı açtırtmıyor. Onun için sana bilgisayardan yazamıyorum. Lütfen bu cevaplara ihtiyacım var (bu ne şimdi).
1. Şimdi hani sizin olmayan bir sürü sayınız var ya (elinizde olmayan). Ben onlar hariç bütün eski sayıları almak istiyorum. Sizde hangi sayılar kaldı (birde Day of Tentacle'ın olduğu sayı onu alamadım da) How much will it cost ?
2. Sakın ha cd vermeyin. Öbür dergiler gibi olmanızı istemiyorum.
3. Ben ne diyecektim ya unuttum bknz. soru 4.
4. Ne bakıyorsunuz ya ? (aaah ! aaah MAC) Nba 98'i aldım (kıskanma, seni de seviyok !). İğrenç ! Niye o kadar kötü yapmışlar ? Oyunda 14 tane tuş var bir elde 10 parmak var. Geriye kalan 4 tuşa bakmayı deneyince ekranı göremiyorum niye ?
5. Full Throttle'da çok ilerledim. Ama bir yerde takıldım. Hani köpeğe eti atıyorsun ya, forks'u nasıl alacağım. Gas'ı nasıl doldurucağım ? Yukarı çıkamıyorum. (cevap : eti arabaya koy köpek arabaya gelince yukarı çık mıknatısı kullanıp arabayı yukarı kaldır)
6. Daggerfall'da gerizekalı (int:16) güçlü (str:85) olan bir adam yaratmak zekice olur mu ?
7. Kainatın gelmiş geçmiş en iyi yazarı. Tavsiye sormayına disket adventure koysana (ya da ne olur bana birkaç tane DOTT'a benzeyen oyun öner) lütfen !
8. En ucuz Cd-Recorder ne kadar ?
İşte geldik, gidiyoruz (engin abla lafı) Gameshow is the best, forget the rest.
Ayça "Sorceress" TURHAN
Zebani: İşte köşenin dişi [bayan, kadın, hanımefendi vs vs.] okurlarından Ayça karşınızda. Kendisi kankam olur. Ayça gönderdiğin Araba resmi için Teşekkür ediyorum. Beni kat kat aşan bir stile sahip belki ama madem bu tip bir arabam olmayacak bari resmi olsun. Köşenin sayfa sayısı artmassa eğer sanıyorum ki okuyucu cinayetine kurban giden bir yazar sıfatıyla mezara tersten girecem [Meg uyuma lan]. Yaw nasıl bu kadar kesin konuşabiliyorsun sen Ayça? [hı? seni gidi..]. Şimdi ne diyeceksın? Otur 2 [Overdose'dan kaldın]. Velini çağır sen bana, konuşmam lazım [coğrafya sınavı için yani]:
1- Bu tip sorular için sana sihirli bir numara veriyorum. Bu numaradan Engin Ablayı isteyip tüm dertlerine çözüm bulabilirsin yalnız asılma sakın gözünü oyarım [olsun bayan olman bişeyi değiştirmiyo, o benim!!!]: 260 02 25
2- İnşallah [sana da aynı tarifeyi uyguluyorum. Kızma sakın. Zaten Coğrafyadan iki almışsın].
3- Hayret bişey. Şimdi anlıyorum Coğrafya sınavından neden iki aldığını [mektup bitene yüzüne vuracam galiba].
4- Ama Ayça niye öyle diyorsun? [ah ah bayan olduğun için bişey söyleyemiyom]. NBA 98 çok güzel. Başka ne diyim [Ben de seni Engin Ablayı kullanarak kıskandırmayı düşünürsem iğrenç bir erkek olur muyum?]. Sen bir daha dene bak seveceksin [Hem kız başına ne işin var senin Basketbolla diycem.... öhö, öhö!!].
5- Cevabın doğru, yalnızca eti, mavi arabaya koyacaksın.
6- Savaşçıların zeki olması gerekmez. Yani bence bi pronlem yok ama hem Conan gibi güçlü, hem de Einstein kadar zeki bir karakter yaratırsan [yaratabilirsen] güzel olur tabii. Ah bende böyle bir erkek

olsaydım keşke...
7- Olmaz Ayça ısrar etme ne olur çalış seninde olur [alakaya bak!!!].
8- En ucuzu sevgili[m] Engin Ablanın dediğine göre [kıskanma!!] 400 dolar da ne yapacaksın sen şimdi bunu? Coğrafya sınavında kopya mı çekeceksin? [belki kötü bir espri ama tam yerinde yaptım ve kıskanma yeter artık].
Önce burdaydık, şimdi oradayız [hemen sağında, Engin Abla'yla ben. Kıskanma sakın]. Ayça sende sürekli mektup ve disket yaz. Bu arada Coğrafyaya iyi çalış yarın sözlü yapacam [ama gerek yok otur 1].
Hoşçakal [1 çok az oldu, otur 2].

Sayın Overdose,
Bu sana yazıcağım 2. mektubum. İlk mektubumda hatırlarsın İnternet sohbet programı. Senin de anlayacağın gibi yeni bir şunu tavsiye et taktiği. Gelelim senin mezar kaçkını lanetli tipler dediğin yazarlara. Tiplerinde ne varmış. Hepsinin bizim gibi eli, yüzü, gözü var. Bu kadar şamata yeter.
1. Fifa 98 oynadın mı ? Grafikler nasıl 97 den farklı mı ?
2. Earth 2140 diye bir oyun duydum. Red Alert gibin bir oyunmuş. Oyunu gördün mü? Yeni özellikler var mı ?
3. Win98 ne zaman çıkacak ? Hızlı çalışması için nasıl bir bilgisayar sisteminin olması gerekir.
4. Kişisel soru Spice Girls'ü seviyormusun. 2 ay önce konseri vardı gittin mi? (Bu soruya kesinlikle cevap ver)
5. Engin ablanın bacaklarına bakmasan iyi edersin (yakalanırsan iyi bir sopa yersin ihihihihih).
6. Geçenlerde Double Team'i aldım. Bilgisayarıma taktım. Ama duraklayarak çalışıyor. Filimden birşey anlayamadım. Sence nedendir? Görüntüyle kartıyla ilgisi var mı ?
7. Man in Black bende yavaş çalışıyor. Oyunda bir ekrandan bir ekrana geçerken yarım saat bekliyorum.
8. Dark Colony'de Gray'lerde 4. bölümü geçemiyorum ne yapmalıyım ?
9. Grand Theft Auto'yu oynadın mı ? Çok manyak bir oyun. Ama ben ilk bölümde takıldım. Oyunu oynamadıysan kesinlikle tavsiye ederim. Sen tavsiye etmiyorsun bari biz edelim.
10. Fifa 98'i oynadın mı ? Oynamadıysan niye oynamadın ?
Uykum geldiğinden sorularım bu kadar. Ama olsun zaten bu ay iki tane mektup yolladım. İkisinide aynı sayıda yayınlarsan sevinirim mi bilemem. Ama sen yinede yayınlarsın
Cenk"Şopar and Saptırık" AYDINLISOY
Not : Hiç elektrogitardan güzel müzik aleti gördün mü ?
Zebani: Vay vay bizim zombilere bedava avukatlık yapan biri çıktı sonunda. Cenk seni çağırıyo bizim zombiler, teşekkür edeceklermiş. Hatta sana özel bir parti düzenlemişler gece yarısı. Bence kaçmaz [ben kaçarım o başka]:
1- Fifa 98'i az biraz oynadım. Grafikler muhteşem zaten. Aslında oyunla ilgilenmekten çok atmosfer ve özel efektlerle ilgilendim. Kar, yağmur, sis, çamur, haze [türkçesini bilmiyom] gibi mükemmel özellikleri var: Bence oyunu hemen al. Yalnız 220 $ [3D FX] + 1.500.000 milyon TL + KDV [kar, yağmur görmek o kadar ucuz değil tabii]. Kamerde var [3D FX bedava !!!!!?????].
2- Evet gördüm, Real Time Strateji ama Red Alert'in izini takip ettiğinden pek öyle ahım şahım bir özelliği yok. Oyunun zor ve yapay zekasının iyi olmasının algılanması için programcılar sürekli asker saldırtma rutinleri kullanmışlar nedense. Başka bir seçimin yoksa al, ya da önce gör sonra al.
3- 98'de çıkacakmış [bu kötü espriyi Meg yaptı, tepki yağdırın hıyara]. Doğrusu: şu anda belli değil. Aslında söz konusu şirket Microsoft olunca çıkış tarihlerine pek inanmamak gerekiyor. Piyasa da Beta versiyonları var. Win98 çıkınca zaten şu anda varolan sistemini çöpe atacaksın. En iyisi çıkmasın. 95'i yeterince bela zaten. İnsanlık yeni Windows faciasına hazır değil. Bu arada Bill Gates Belçikada suratına Pasta yemiş ve çok sinirlenmiş [pastayı üreten firma da zengin olmuş [bunu ben salladım]].
4- Hayır [Spice Girls'le ilgili tüm sorular için].
5- Nasıl yani? Sen ne demek istiyorsun. Buraya gelirken önce bana uğra istersen. Sana bir süprizim var [gece yarısı tam 12'de]...
6- Aslında onun sebebi çok garip. CD-Romunu Secondary Master olarak sistemine bağlarsan sorun çözülüyor genelde. Tabii bunun için bir tane daha ide kablosu lazım
7- Bakınız cevap 6. Anlaşılmıyorsa 7...
8- Aslında çok basit ama programcılar gıcıklık yapıp Human'ları haritanın sol alt yerine koymuşlar. Oraya gidene kadar ilk önce tüm köprüleri sağlama alman gerekiyor. Tek yapman gereken Köprülerin senin kontrolünde olmasını sağlamak. Taktik bu. Tabii bol bol yaratık yapman da işin diğer önemli kısmı.
9- Daha bakma fırsatım olmadı ama konu bana çok çok ilginç geldi. En kısa zamanda araba hırsızlığına başlıyorum [oyunu oynadıktan sonra gerçek hayatta da denemeye kararlıyım. Artık mektuplarınızı hapishaneye yollarsınız]. Bu arada tavsiyen için saol [bir daha bana sakın birşey tavsiye etme dermişim!!!].
10- Bu ne yaw? Lütfen bakınız 1. cevap, olmassa mektup sonu...
Eğer senin gönderdiğin 2 mektubu aynı sayıda yayınlarsam eğer, a- kesinlikle ölüm çıkar, b- öldürürler, c- cinayete kurban giderim, d- öldürürler, e- ayıp olur, f- öldürürler [sence hangisi?]. Ben ölmeden, sen hoşçakal [Fifa 98'i oynadım!!].

Merhaba Zebani,
Saat 12.30 ben gecenin karanlığında,Warcraft'ın o kan kokan müzikleri eşliğinde sana birşeyler yazmak için WordPad'imle savaşıyorum. Aslında bu mektubu yazmak için çok hevesli değildim. Çünkü geçen mektubumu sadece bazı kankalara okutmuştum. Ama korktuğum başıma geldi. Onların içerisinden bazıları fos çıktılar ve mektubumu bir kaç kıl herife okuttular. Uyuzlar tabiki hiç GAMESHOW okumadıklarından benim yazdığım mektubu çok saçma buldular. Sinir oldum. Neyse işte sorular:
1) Worms hastalarına müjde! İlacınız Worms2 sonunda çıktı. Bazukala- rınızı tozlanmış tavan aralarından gün ışığına çıkartın. Artık savaş zamanıdır. Hücuum!
2) Eee artık eski günlerin hatrına sizde Worms2'nin açıklamasını bekle-
riz.
3) Quake II süper. Ama id software Quake'in mistik havasını bozmuş.
Yerine daha çok gelecekteki savaşları andıran bir oyun olmuş. Bunu yaparkende süper metal parçalar kullanmış. Ama oyunun en güzel özelliği Doom hastalarının favorileri pompalı (Quake1'de hiçbir şeye yaramıyordu) ile üçlü makinalının geri dönmesi. Bir 3D Action(doom gibinin gavurcası) manyağı olarak harika diyorum ya sen?
4) Fifa 98'i orjinal alacam. Kadıköy'de beş milyon Kamer'de ne kadar?
5) Yaw o kadar MMX'e para verdim (hadi ablana koş bakayım) doğrusu pek bişey fark etmedi, Quake2 yinede biraz yavaş çalıştı. Acaba bilgisayarım 16mb olmasından kaynaklanabilir mi?(3Dfx kartım yok)
6) Bu diskette mektup gönderme fikri ilk benden çıktı. Hatta Kamer'i arayıp odun gibi "Abi mektubumu diskete yükleyip yollayabilir miyim?"diye sormuştum. İnanmazsan telefonlara bakan kişiye sorabilirsin (tabi hala hatırlıyorsa).
Artık mektubun sonuna geldim. Geçen sayıda yazdığın şıklardan bana en çok uyanı galiba c idi (bir tür chat yapmış olduk). Hiç tavsiye
sormadım, diskette gönderdim, sorunu da cevapladım. Sende eşek değilsin ya mümkünse ocak olmazsa şubatta yayınlarsın. Haydi eyvallah!
Mehmet Alpaslan"the worm"Kösoğlu
Zebani: İşte diskette mektup göndererek gayet yararlı kampanyamıza destek olan Mehmet'i alkışlayalım [bağırmayın!!]. Mehmet bazı insanlar vardır, oturdukları yerden hiç birşey yapmayarak sadece havlarlar, b.k atarlar. Herhangi bir üretkenlik bunların varlığına yapılmış bir hakarettir. Pasif ve beceriksiz olmalarının acısını bişeyler yapmaya çalışan başkalarından çıkarırlar. Kısacası meyve veren ağacı taşlarlar. Bunlara karşı takınılacak olan tavır sinir olmak değil umursamamaktır. Sen sinir oldukça onlar varolmaya devam edecektir. Bırak kendi turşulaşmış düşünceleri içinde kalsınlar. Neyse ben de amma söylendim [ben de aynı dertten muzdaribim Mehmet, sana ısındım. Gel bir sarılayım, ühü!!]:
1- Borazanın sesini duydunuz solucan düşmanları...Hadi bakalım...
2- Tabii. Bakınız geçen sayı.
3- Doom gibinleri ben pek sevmem ama Quake serisi kesinlikle süper. Süperliği ise yenilikçi ve atmosferik olmasından geliyor. Hiç sevmesen bile kayıtsız kalamıyorsun. Özellikle bulunduğun mekanların korkunçluğu ve buna ait dizaynlara hayran kalmamak elde değil. Bir mimarın elinden çıkmış gibi. ID software bu işin ustası.
4- Kamerde dabii ki daha ucuz: 25 dolar eksi KDV. Hemen gel al [orijinaller her yerde aynı gördüğün gibi ama ne biliyim ben olsam Kamerden alırdım].
5- Anahtar kelime sorduğun sorunun sonunda saklı [son dört kelimenin baş harfleri S oldu, orta yerleride O ve U doldu !!!!].
6- Tamam abi niye kızıyorsun. Doğru senden çıktı. Ben de senden kopya çektim zaten.
Evet dediklerin doğru. Saolasın bu köşeye elinden gelen her türlü desteği veriyorsun. Bunun devamını bekliyor ve sana Hoşçakal diyorum [hep diyorum].

Bağımlıyım Zebani,
Beni dinleyince [ya da okuyunca]sen de hak vereceksin bana. Okuldan dönüyordum ve her ay aldığım x.2 dergisini almak üçün gasteciye uğramaıştım, [Kesinlikle ayın biri değildi]. Rafta ufacık, tefecik içi dolu turşucuk bir dergi gördüm. Dergiyi inceledim ve alıp almamak konusunda karar veremedim. Arkadaşım Volkır :
-Neyapcan o küçücük, siyah beyaz şeyi deyince almadım. Ama içimden biri beni dürttü, ben de dürtülmeye gıcık olduğum için ertesi gün dergiyi aldım sonrası mağlum [Sonrası:dergiyi devamlı aldım]...
Yeniden merhaba Zebani.Yukarıda yazdıklarım gerçekten gerçek olup I love GAMESHOW. Çok eskiden beri derginizi almama karşın bu ilk mektubum ama son değil. Unutmadan bilgisayarımın özellikleri:
Pentium 90, 32 MB Ram, 2.1 GB Harddisk,4MB Creative 3d Blaster ekran kartı,16x Toshıba cd-rom, Sound Blaster 16 ses kartına sahip bir IBM. Ve sorular [hepsi soru değil ama neyse].
1- I want to change my computer. I think I am going to buy an

Escort. What company do you suggest me? [Bazı kişilerin yazdıklarımı öğrenmemesi üçün İngilizce yazdım] [Hayati Mesele][İngilizce cevap ver]
2- Benim ekran kartı sizce iyi mi? Millet başka başka 3d kartlardan söz ediyor.
3- Bence Broken Sword 1 gelmiş geçmiş en iyi macera oyunu. İkincisi beni hayal kırıklığına uğrattı. Almak istiyorsanız 1.yi almanız daha iyi. Ayrıca geçen aylarda mektup yazan bir okurun söylediği gibi bütün oemler hatalı değil [en azında benimki değil]. Ama paşa gönlünüz bilir [bu yazdıklarımla okuyucuya seslendim].
4- Ultima serisi de en sevdiğim oyunlardan birkaçı. Dokuzuncusu [oha] ne zaman çıkıyor?
5- Ultimaları çok sevdiğim için ve bazı sebeplerden dolayı takma adıma Avatar kodum. Anlamını biliyorum ama bi de şu Nierde [or başkası] Avatar'ın anlamını yani Avatar'la ilgili her bişeyi çok kapsamlı bir şekilde açıklayabilir mi ? [Bu soru da benim için çok önemli]
6- Kapaktaki geri sayımın anlamı nedir [in]?
7- Eğer cd md falan vermeyi düşünüyorsanız hemen kararınızdan vaz geçin. Biz [Gerçek Gameshow okuyucuları] [ne de olsa dergiyi siyah beyazkende aldık, büyüyüp renkli olunca dergiyi dıdımın dıdısı bile alır]
cd istemiyoz.Dergi daha kalın, en kalın olsun istiyoz, içerik istiyoz. CD isteyenler o zımbırtıyı veren dergilerin kalitesiz kalitesine baksınlar da öyle ötsünler.
8- Man In Black ve Jedi Knight'ın demolarını oynadım. Bence MIB daha güzel sence [MIB'yi oynamadıysan oyna çabuk]?
9- Siz milletle alay mı ediyonuz lan? Timur Askerde mi, Amerika'da mı? Geçen gün eski sayılarınıza göz gezdirirken Military Watch'un altında küçücük bir yazı gördüm. Timur göreve hazır yazıyordu. Bence Timur askerde. Artık şu Amerika yalanını bırakın.
[bkz. 24. sayı].
10- Mektubum uzun oldu ama nolur yayınla. Bak o kadar APS ile gönderiyoz. Hem biz Gameshow daha dişleri çıkmadan alıyoduk.
11- Sıradaki parçayı arkadaşlarım Melih, Volkır, Erhan, İsmail ve Halil'e gönderiyor mektubuma son veriyorum [Arkadaşlar çok ısrar etti kıramadım çocukları].
Ural [Avatar] Emekçi
Rest Zebani you will need it!
Zebani: Bazen insan dürtülerinin sesine güvenmeli diye düşünüyorum. Mantık hayatı kontrol eden tek şey olmamalı [rasyonalistler kızmasın ama]. Senin durumunda bunu gösteriyor. Zaten bir günde ne kadar mantıklı davranıp uygulayabiliyoruz ki. Sürekli değişkenlik gösteren ruhsal derecemiz buna pek fazla izin vermiyor bence. Kızıyoruz, bağırıyoruz, alınıyoruz, şüpheleniyoruz, kıskanıyoruz vs. vs. İçten içe, mantığımızın dışında bizi sürekli kemiren birşeylerin varlığı ile yaşıyoruz. Ben bir şeyi merak ettim: "Ne yapcan o küçücük, siyah beyaz şeyi" diyen arkadaşın Volkır şu anda [eğer bilgisayarı varsa] GameShow alıyor mu?
1- I suggest "Noname" machine!! instead a Company such as Escort etc etc. But if you think spend too money [$] ask yourself: Why not going to Kamer to buy a new machine? He? Why not? Come here now...
2- Seninki de iyi ama ne biliyim daha iyileri var. Sen Kamere gel Kamere [ya da telefon et]
3- Okuyucu hizmetleri çoğaldı. Ne güzel, takdir ediyorum. Devam edin.
4- Ultima 9 [oha ki ne oha!!] söylentilere göre İlkbaharda çıkacak[mış]. bekliyoruz [Tiberium Sun diyesim geldi öylesine].
5- Korkudan Muhammedin yanına yaklaşamıyorum [büyücü olayı] ama dedikodulara göre bu ay bazı bilgiler verecekmiş. Elçilere haber saldım, senin sorunlarınla da ilgilenir sanıyorum.
6- "Shut up" komutunu bozmamam lazım. Yoksa Meg keser beni...
7- Sert ve Konformist bir GameShow okuyucusunun günlüğünden...
8- Jedi Knight daha güzel bi kere...
9- Askere gitti ama kurmaylar "ne biçim adam lan bu defedin" dedikten sonra Timurda adam olmak için Amerikaya gitti. Yalan dolan yok. Hem sen ne biçim konuşuyorsun!! Ağzına acı biber sürerim bak...
10- Peki yayınlıyorum o zaman !!!!!????
11- Olmaz şu anda dükkanı kapatıyorum ve senden sürekli mektup [disket] bekliyorum. Hoşçakaldın mı?

Selam Zebani !
Öncelikle mektup yüzünden özür dilerim. Bilgisayar son günlerde kafayı yedi; WORD, EXCEL, hiçbi *ok çalışmıyo. Onun için NotePAD'de
yazmak zorunda kaldım. ["Kağıt ve yazı yüzünden özür dilerim"in yeni versiyonu eheheh]artık sorularıma geçeyim:
1. FIFA '98 in demosunu oynadım.Acayip güzel.Şimdi:
a)Ana menüdeki "Team Manangement",Carrier olayına mı giriyo?
b)"Road to Worl Cup 98" de Türkiye var mı? Malum Fransa '98 e çıkamadık.
2. Abi siz Diablo'yu niye FRP olayına karıştırıyonuz? Oyunun başlangıcında karakter seçimi olan ve içinde iki tane büyü olan her oyun FRP klasmanına mı giriyo? Hexen'e büyü olayı eklense ona da mı FRP diyeceksiniz? Yabancı dergilerde de FRP klasmanına alıyorlar mı bunu?
3. Dergideki en süper bilgisayarın konfigürasyonu ne?
4. 97'nin en iyi oyunlarını okuyucularınızın [yani bizim] oylarıyla belirlemek nasıl olur? WEB sayfanızda böyle bir anket kampanyası çok tutar sanıyorum.
5. Geçen mektubumda sormuştum,gene sorucam: JAVA'yla programlanmış hiç oyun biliyor musun? Popüler oyunlar genelde hangi dille yazılıyo?
6. "Tavsiye sormayın" biraz yetersiz gibi.Hani bunun simulasyonu?Hani bunun politikası, magazini? [Öyle bi tür var mıydı?]
7. Yaw şu Blizzard bize neden işkence ediyor? Şu Diablo'ya bi asansör koysalardı olmaz mıydı? Eh,şimdilik bu kadar yeter herhalde.Bak bunu C:\Zebani'de saklıyorum, yayınlamazsan bayılana kadar aynı mektubu yollarım.
C U soon !
Cem "The Killer" Karaoğuz
PS.Türkçe'yi katleden ve TDK'ca kırmızı bültenle aranan tek kişi sen
değilsin [Sonuna kadar yanındayım eheheh!].
Zebani: Evet abi ne bu böyle? Niye yazının marj'larını ayarlamadın, hani nerde kerning, spacing cart curt? Hem yazı niye mavi [siz şu anda görmüyorsunuz]. Sen bir de el yazısıyla mektupta yazsan kimbilir ne olacak!!..
1- a] Hayır. Takımdaki oyuncuların, oyun düzenindeki çeşitli özelliklerini [kim penaltı atsın, kim ne kadar agresif oynasın gibi] değiştirebildiğin yer.
b] Mert dedi ki "bakmamış bile arkadaş". Tabii ki ve hemi de Hollandalı, San Marino'lu gerçek grubuyla var. İşe yaradı hayvan bu sefer...
2- Birde şöyle okkalı bir yumruk atarsan tepkilerin tam amacına ulaşmış olacak? Pekala Diabloyu hangi klasmana sokalım sen söyle? Action? Adventure? Menü kabarık, lütfen bir tane seçiniz...
3- En Süperi Engin Abla'da [her anlamda]. Ama o izin vermedi açıklamama. Ben de üstelemedim, neme lazım zaten zar zor ayarladım...
4- İyi fikir. Tez zamanda Meg'e ileteceğim bunu. Yalnız oylarınızı beğenmessem Hack ederim sayfayı ona göre...
5- Sana yok diyorum abiiii, öyle oyun yapmaya olanak sağlayacak bir dil değil Java. Ama seni memnun edecekse Tiberium Sun Java'yla yapılıyor. Diğer oyunlar ise ya C diliyle ya da Assembler ile yapılıyor. Bu sorunun bir daha sorulmaması ehemmiyetle rica olunur...
6- Politika istiyorsan Özgür Gündem, Liberal Bakış ve magazin istiyorsan Hafta sonu ile Şamdan dergi/gazetelerini alacaksın. Tavsiye sormayın da Simulasyon var. Bu arada sende anarşist eğilimler seziyorum. Yollarım Özgür'ü başına sonra mezardaki ölülerin yazgısını kıskanır hale gelirsin.
7- Blizzard firması Diablo II oyununa asansör koymak için açtığı ihaleyi Koehler firması kazanmış. Hadi yaşadın... [ayrıca bu cevaba inananlar arasında yapılacak çekilişte 10 okuyucu GameShow'dan dayak yiyecek].
Bende senin bilgisayarını hack ederim sonra oturur ağlarsın [bayılsan da olur]. Sana da mektup ve disket yazmanı önererek [ki mektubunu diskette yollamışsın] Hoşçakal diyorum.
Evet Overdose'cular bu ay da bu kadar. Bir derdiniz olursa artık nereye başvuracapınızı biliyorsunuz. Ben her daim burdayım. Şimdi hayallerle dolu tabutuma giriyorum ve Hepinize hoşçakalın diyorum...STOP...
Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. No:2/5
Beşitaş 80690 Istanbul
email: overdose@gsmnet.com

CHEATS

- Aslında teşekkür etmeliyim sana...
- Tüm bu kızgınlığın içinde! Niçin?
- Sevginin bitebileceğini gösterdin.
- ???
- Sevgi biter. Tüketilir.

Bir kere yaşanmaya görsün,
yavaş yavaş,
zahmetsizce kurumlaşarak tükenir.
Gözlerimizin önünde, ellerimizin altında,
yüreklerimizin derin kuyularında yiter.
Gelip geçer.
Yakalamak için arkasından onca koşulan trenden keyifsizce inilir.
Düşülür. Atlanır.
Yenilir, yutulur.
Sinderemeyeceğin bir lokmayı açlıkla ağzına atıp, tükürmek.
Ne kadar kolay.
Ne kadar umursamaz ve korkaksın.
Gücün yok. Üretmeye, çabalamaya gücün yok.
Bu bir kaçış.
Bindiğin trenden atlayabilirsin ama bedenini terk edemezsin.
Tükürdüklerin üzerine yapışanlardır.
Kaçtığından kurtulamazsın.
Bencilsin.
Sevgini var edemeyecek kadar bencil.
- Yolculuğumuzu görmüyorsun.
Hiç bahsetmiyorsun geçtiğimiz kentlerden, dağlardan, istasyonlardan.
Aldığımız yolları bilmiyor musun!
Senin kelimelerin arasına sıkıştırdığın virgüllerde sevgi.
Noktalarda değil,
ünlemlerde, soru işaretlerinde.
Ağzında kalan tadda.
Tüketmedik, tükenmedi.
Yaşadık,
acıyla, gözyaşları ve kanla doğurduk ve cesaretle, alçakgönüllülükle, benliğimiz ve vücudumuzla yaşadık.
Sevginin şimdisi var mı?
Saat hangi sevgiyi kaç geçiyor,
hangisine kaç var?
Dün ve yarın neredeler,
ne kadar içindeler şimdimizin?

(Nisan'96)

kullandım mı sizi
sizden geçtim ben
birbirimizden geçtik.
sen oraya oralara
ben buralarda
biz, gerilerde.

(Mayıs'97)

iletişiM: Necdet "Freezer" Gürsoy, Cahit Çerçioğlu, Mert "Gamer" Yentur, Ergün Yentur, Fatih Uğur, Şafak Gezer, Çağrı, Abuzer Abalı, Fırat "Nirvana" Enderoğlu, Tuna Şentuna, Mert Erten ve Sertuğ Deringöl, Yavuz Şimdi, Armağan "DasherSW-Mr.Magic" Amcalar, Tufan "Tufi" Vardar, Eser&Emre "yalarim.yutarim.com", Onur Aksoy, Mehmet Emin, Mete "Meteor" Yurtoğlu, Oğul Kargül, Baran, Taşkın "face" Özbay, İlker "nick'i napcan" Sözdinler, Tuğhan "Mouse" Arslan, Can T., Fatih "Menemen" Uysal ve diğerlerine TEŞEKKÜRLER!

Mert Topçu

W.C. PROPHECY

Subject: Selammmmm...
Date: Thu, 22 Jan 1998 06:24:49
From: "Taner Firatoglu"
To: mert@gsmnet.com

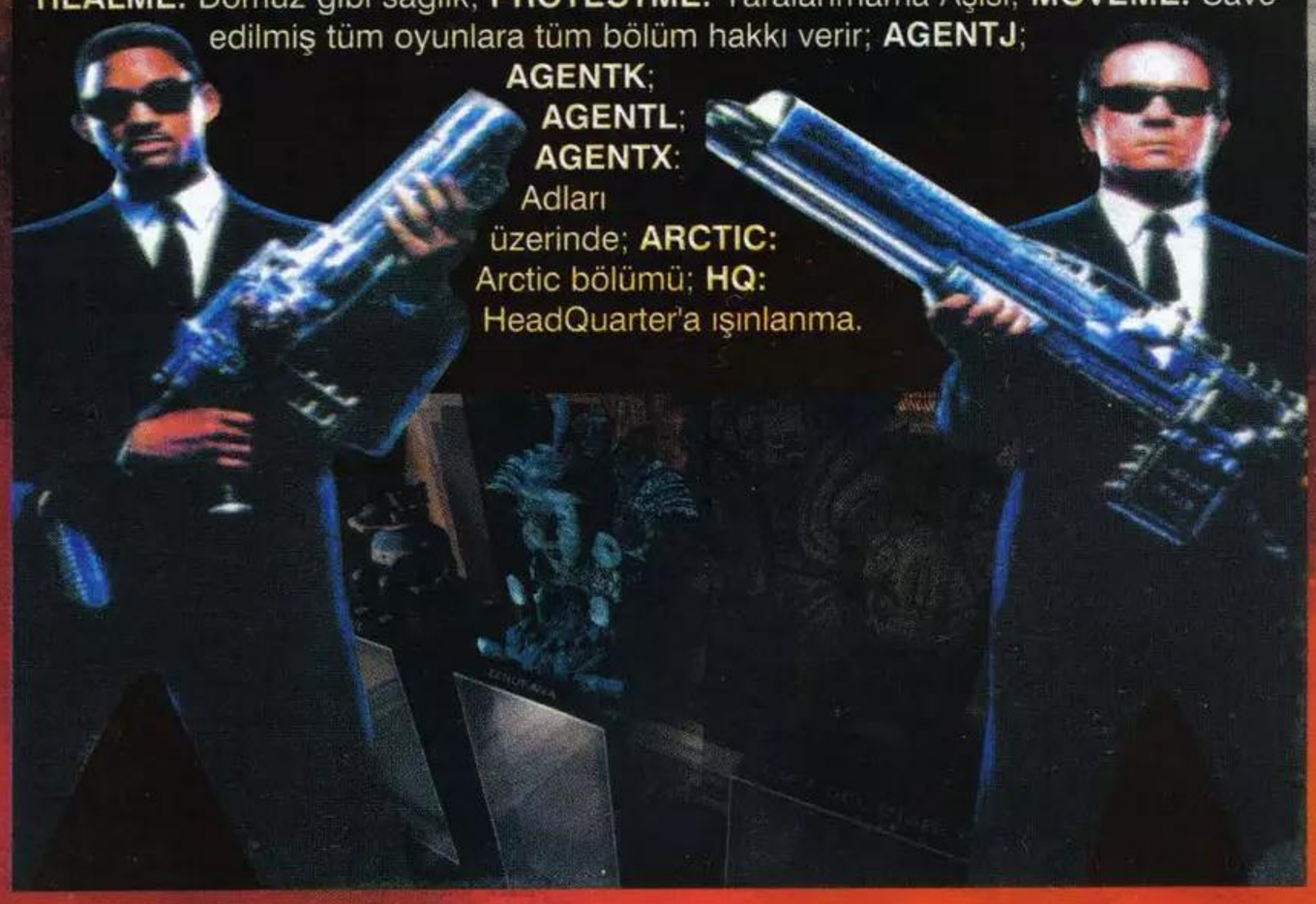
Selam Mert,
Yaw olm, kusura bakma uzun zamandır mail atamıyorum ama bütün suç Escortnet'te... Lavuklar mail account'umu kapatmış ben de en sonunda hotmail'dan bir mail aldım ve ilk işim sana mail atmak oldu... Bu arada sana WC Prphecy'nin cheat'lerini de göndereyim dedim...

Oyun sırasında:
DYNOMITE: Cheat moduna girer; **Ctrl+C:** Çarpışma yok; **Ctrl+I:** Dokunulmazlık (millet vekili hesabı :)); **Ctrl+F12:** Hedef boom...; **GOODTARGET:** Adı üstünde lam; **MORETUNES:** Abarmış herifler valla (müzik mi?); **ALSWANTSMORESHIPS:** Simulasyon olayında uçak???
Bunları yayınlamazsan gözüme gözükme! :P IRC'ye de takıl lam arada sırada... Olmuyo bööle :)... Sevgiler, Taner "MaDDoG" FIRATOGLU.

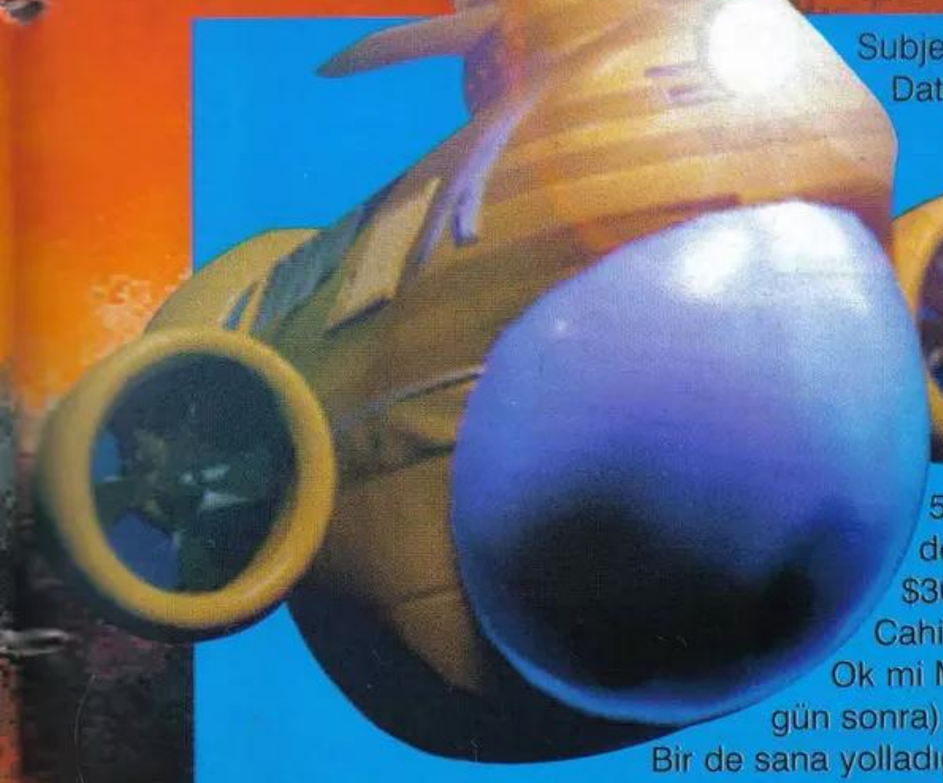
Mad, bak bu cheat'i Cahit de göndermişti. Senin de ismin dergide çıksın diye (!!) sana kıyak geçtim ama Cahit fırçalar şimdi bizi! Neyse kıymetini bil yani! IRC mi? Hayatta gelmem, gelene de mani oluruM!

MEN IN BLACK

Geçen ay bu satırlardaki ufak bir yanlışlıktan dolayı MIB'in cheat'ini yayınlayamamanın derin üzüntüsü içinde... falan filan işte. Yaptık bir hata, kasmayın o kadar, işte doğrusu: Ne filmini gördüm ne de oyununu oynadım ne de bu cheat'i denedim. Acaba cheat'ini yayınlama hakkını görüyor musunuz ben de! Ehue, şaka canımm. Oyun esnasında **ESC** ile ana menüye çıktıktan sonra oyuna geri dönene kadar **DOUGMATIC** yazıp durun. Oyuna geri dönmeyi başardıysanız cheat'ler için tekrar **ESC'ye** basın ve:
KILLEM: Herkese ölüm; **GIVEME:** Tüm silahlar; **LOADME:** Limitsiz cephane; **HEALME:** Domuz gibi sağlık; **PROTECTME:** Yaralanmama Aşısı; **MOVEME:** Save edilmiş tüm oyunlara tüm bölüm hakkı verir; **AGENTJ**; **AGENTK**; **AGENTL**; **AGENTX**: Adları üzerinde; **ARCTIC:** Arctic bölümü; **HQ:** HeadQuarter'a ışınlanma.



SUB CULTURE

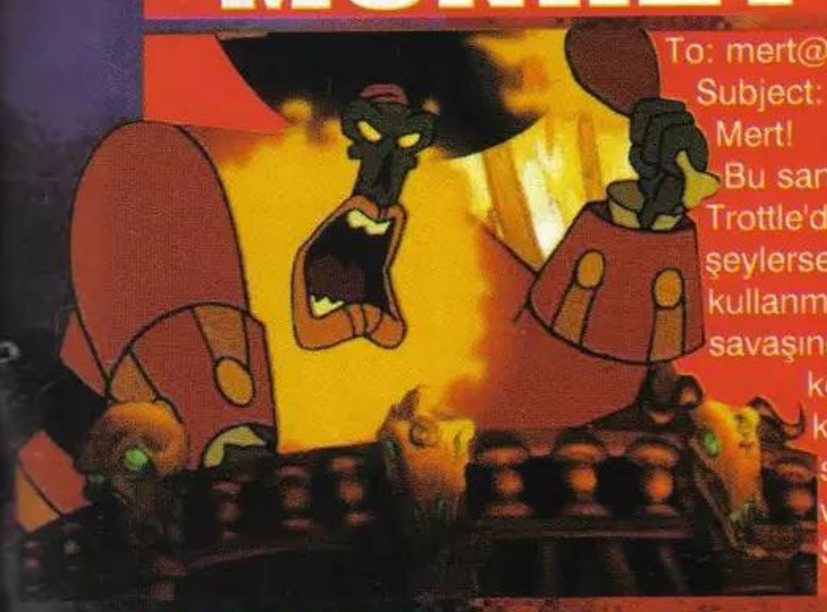


Subject: Cahit - SubCulture
Date: Sun, 12 Jan 1998
From: Cahit Cercioğlu
To: Mert Abi <mert@gsmnet.com>

İşte, görüyorsun. Hemen buldum. Maili alır almaz araştırdım ve Hex cheat'i buldum. Bu kültürlü oyunda da $30,000 kazanmak için 4 step'i uygulayın:
1-Oyuna girip biraz oynayın; 2-Sonra kaydedip çıkın; 3-Bir hex editor programı açın ve *.sav ("*" kaydettiğiniz oyun); 4-Offset 53'ye gidin, 34'üncü hex'i bulun ve onu 75 30 olarak değiştirin; 5-Oyuna girip kaydettiğiniz oyunu açın; 6-$30,000 ile istediğinizi yapın !
Cahit CERCİOĞLU, Ankara.

Ok mi Mert abi? Benden önce gönderen oldu mu? (Bir kaç gün sonra)...
Bir de sana yolladığım subculture hex cheat vardı ya, şimdi hex olmayan bir sub culture cheatini yolluyorum. "Ne onun cheat'imi var demeye kalmadan, ama hex ile yapılıyor" diyorsunuz. İnsanın içi bir kötü oluyor. Biraz rahatlayiiin: **kamikaze:** İntihar etmeden önce iyi düşünün; **tonka:** Hull ile güçendirilirsiniz; **refill:** Kalkanlar yenilenir; **mutant:** Radyasyondan korunmanızı sağlar; **billy:** Coşarsınız; **tick:** Geiger Sayacı alırsınız; **rinse:** Bölüm 0; **dryer:** Bölüm 1; **cotton:** Bölüm 2; **delicates:** Bölüm 3; **tumble:** Bölüm 4; **colours:** Bölüm 5; **halfload:** Bölüm 6; **didit:** Görev başarıyla tamamlanır; **bedlk:** Artistik bir şekilde ölümsüzleşirsiniz; **haveall:** Bütün bölümleri oynayabilirsiniz; **havesome:** Üsttekiyle aynı; **scotty:** Işınlanırsınız (see below); **wonga:** Paraaaaaaa; **imnotluc:** Ölümsüzlük (O kadar yaşayıp ne yapacak); **Işınlanma: Scooty** yazınca oyun donar (kitlenmiş gibi, kek gibi <alt><ctrl><del>yapmayın). Sonra aşağıdaki ışınlanma noktalarından birini girin: **Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft.**
Biraz uzun oldu ama ne yapalım. Mert Abi, Eğer mümkünse lütfen bunu yayınla.
Görüşürüz Cahit Çerçioğlu (başka isteğin var mı?)

MONKEY ISLAND 3



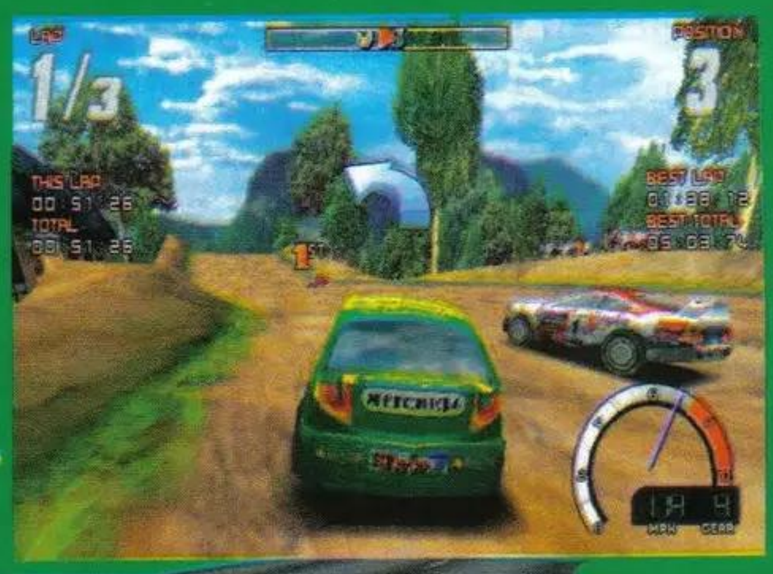
To: mert@gsmnet.com
Subject: Monkey Island III

Mert!
Bu sana yollayacağım ilk mail. LucasArts üşenmiş, Full Trottle'daki çok kullanışlı (tabii cheatler kullanışlı şeylerse!) bir cheat'i The Curse of Monkey Island'da da kullanmış. Benden kaçmadi tabiki: Gemilerle deniz savaşında **SHIFT-V**'ye basarak savaşı kazanıp işini kolaylaştırabilirsin... Sanki oyun zormuş gibi... Ben kolaylıkla 2 seçeneği de bitirdim. Herkese selamlar... Haa unutmadan bu cheat'i www.gsmnet.com'a da koyabilir misin?
Selçuk 'NoNickname' Balamir.

SCREAMER RALLY

Subject: Screamer Rally Cheats
Date: Sun, 18 Jan 1998 08:04:35
From: (Milmi Salbas)
To: Mert Topçu <mert@gsmnet.com>

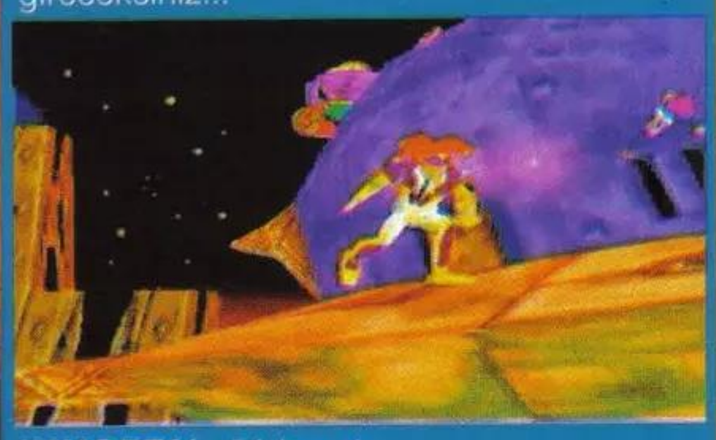
Selam Mert,
SCREAMER RALLY'nin main menusünde, TRAMO (all tracks); Carbo (all cars); leall (all leagues) yazarsan bütün arabalar, pistler ve ligler çıkar... Hill :D
Teşekkürler koçum ama insan bir iki laf eder. Bir merhaba der, nasılsın diye sorar, başka cheat ister misin diyerek gönlümü alır. Neyse buna da şükür.



PANDEMONIUM 2

Subject: Pan2
Date: Sat, 3 Jan 1998 00:21:45
From: "face"
To: <mert@gsmnet.com>

slm Mert, bak yine yeni bir cheat, muck: Aşağıdaki koldları password olarak gireceksiniz...



IMMORTAL: 31 hayat;
NEVERDIE: Yara almama;
HORMONES: Sağlık olayı;
GETACCES ya da **OCMCKKEJ:** Level seçebilme;
MAKMYDAY: Silahlar;
GONAHURL: Kamera hareketi;
SKATBORD: Hızlı bir oyun;
GENETICS: Mutant modu;
ACIDDUDE: Physedelic texture'lar.
JUSTKIDN: Yap gör işte!

Level	Name	Password
1	Ice Prison	EMIAGCAI
2	Zorrscha's Lab	OMACCBAI
3	Hot Pants	FAIAGCBI
4	Stan's The Man	FEKAGCCA
5	Oyster Desoyster	LGBFIICE
6	Puzzle Wood	LMBBIIEE
7	Temple Of Nori	IEBBIIGF
8	Egg! Egg!	KNBBIIAI
9	Huevos Libertad!	LGBJIICI
10	Pipe Hous	LOBJIIEI
11	Hate Tank	IGBJIIGJ
12	Fantabulous	FFCAGCCC
13	Mr. Schneobelen	FHCAGCCK
14	Collide O Scope	FJKEGCDC
15	The Zoul Train	FLKEGCDK
16	Lick The Toad	ADIKBIIB
17	The Bitter End	ADMIBIID

Taşkın Özbay

Quake 2 için küçük bir hileye ne dersiniz... gibi saçma bir girişle zaten dar olan yerimizi noşa harca...
Son bölümde Makron'u ya da adı neyse O'nu tamamen yok ettikten sonra kaçış yerini bulmanız gerektiğini hatırlatan bir mesaj çıkıyor ya, siz boşverin çıkışı şimdi, yerdeki butonlardan birine tekrar basın ve Makron'un odasının tam altındaki odaya doğru inin. Burda duvarda daha önce bulunmayan bir çatlak göreceksiniz. Orayı parçalayıp ardındaki Id Galerisini ve saçma küçük ekranı gezebilirsiniz.

QUAKE 2

MYTH

Subject: Myth Cheat
Date: Sun, 30 Nov 1997 19:50:46
From: Mete Yurtoglu
To: mert@gsmnet.com
Meteor'dan bir hedaye daha (Mete-Onur):
Myth level seçimi için:
Menüde **Space** tuşuna basılı tut sonra **new game** seçeneğine tıkla. Böylece **level select** olayına girmiş oluyorsunuz.
Instant Win: Ctrl ve artı tuşuna aynı anda bas.
Cheatlar denenmemiştir ama kesin çalışır.
METEOR.

CONSTRUCTOR

Subject: Cahit - Constructor
Date: Thu, 25 Dec 1997 17:14:54
From: Cahit Çerçioğlu
To: Mert Abi <mert@gsmnet.com>
Mert Abi, YENİ YILIN KUTLU OLSUN! Sana, Constructor'ın hilelerini yolluyorum.

Merhaba Arkadaşlar,
Constructor adlı oyunun cheat' ini istiyorsanız, alın size yılbaşı hediyem. Siz daha iyilerine layıksınız ama şimdilik idare edin. Çok özel Kodlar !!! [öhöm]
Şifreleri aktif hale getirmek için Single Player Selection Screen'da ya da Network Player Selection Screen de istediğiniz kodu her kod bitişinde enter'a basarak girin. Arada boşluk bırakmadığınıza emin olun ve yazdıklarınızı göremiyor olmanız gerek. Eğer tum bunları başarıyla yaparsanız beep sesi duyacaksınız. Oyuna girdiğinizde **C** ve **A** ya basın, **+** işareti tarihin yanında belirmeli!
speed471: Network oyunlarında hızdan çoşabilmenizi sağlar;
worker902: İstediğiniz zaman işçi alabilirsiniz;
gangster822: İstediğiniz zaman işçileri, gangsterlere çevirin;
weapons473: Gangsterler için mermi alın;
tenants127: İstediğiniz an kiracıları seçmenize izin verir;
fences673: İstediğiniz zaman cheat yapmanızı sağlar;
loans039: Bankadan istediğiniz kadar borç para alabilirsiniz;
estates131: Limitsiz arsa almanıza izin verir;
houses738: Herhangi bir zamanda ev seçebilmenizi sağlar;
build909: Evleri anında inşaa etmek icin CNTRL'ye izin verir;
actions674: Kolay level'da, istenilmeyen action'ları yapmazınızı sağlar [haha];
gadgets337: Her türlü zımbırtıyı yapmanıza izin verir;
missions824: **alt-l**'yi kullanarak missions off yapmanızı sağlar;

complain840: Bütün şikayetleri **alt-c**'ye basarak uçurun;
cadets552: Polis Öğrencileri sağlar, izdiham ve rüşveti sağlar, alt-p ve alt-m (kullanın);
teams418: Tek kişilik oyun modunda takım değiştermenize izin verir;
map751: İstediginiz kadar oyuncuyla, istediğiniz haritada oynamanıza olanak verir.
İşte bu kadar iyi şanslar.
Cahit ÇERÇİOĞLU,
Ankara.

Gidiyorum, kafanlara selam olsun...

Onlar ölsün diye bile düşünmüştük, inanabiliyor musunuz çaresizliğimize, savunmasızlığımıza, ama O yaptı. O gitti ve yaptı. Bokunu çıkarttı ama yine de şimdi elinde bir sonuç var. Ben de mi yapmalıyım, ya pişman olursam, ya bu doğru hareket değil ise. Allah'ım bilemiyorum. Yardım istiyorum ama olmuyor. Durdum yazmayı kestim, acısa bana belki de acısa olur ama o da olmuyor… O zaman feda edeyim ben benden bir şeyi, bari onun yükü azalsın üzerimden.
Yazmayacağım artık bigBEN falan, zevk de almıyorum ki artık. Acı veriyor, geçti o Beyoğlunda afiş astığımız günler, geçti o Yaysat'taki herife yalaklandığımız günler. Hiç bir şeyin eski saflığı ve zevki kalmadı. Çok iyi dayandım yine de… Sebeb bu kadar basit.
Güç bulsam daha neler yaparım ama ne yapayım ki sadece bigBEN'e geçiyor gücüm. Mutlu olun benim için. Sırf kendinizi düşünmeyin. Yeniler yetişiyor arkamızdan. Salaklar falan ama yetişiyorlar işte. Onlar devralsın, yaş gelmiş bine. Olmuyor artık. Hayır olmayanlardan gerçekten olmayanları çıkartınca kalanlar çok az.
Sevinin benim için, üzülmeyin kendi çıkarlarınızı düşünerek. İnanılmazları yaşadık beraberce ama yaşadık sadece…
BigBEN gider bu diyarlardan ama bilir ki gideceği hiç bir yer yoktur aslında. O kafa ki değişmez, o kafa ki hep onun ile gelir, işte o yüzden yoktur gideceği hiç bir yer.
Gidecek yeri olanlara sevgiler saygılar…

bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigurasyonda en hesaplı PC'ler

o güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her keseye uygun opsiyonlar

bir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüsüyle

en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

kısacası her zaman yanınızdayız...

KAMER Bilgisayar

IHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLI SOK. AKEL HAN NO: 2/5 80690 BEŞİKTAŞ ISTANBUL

TEL: (212) 260 02 25 - (212) 260 37 76 FAX&MODEM: (212) 259 07 91

ENGİN abla

Sabahlara kadar uğraşıp didinip, uykusuz, yerine göre aç kalmanın bir karşılığı mutlaka olmalı ve ben bunu bu dünyada istiyorum! İstiyorum da kimden isteyeceğimi bilemiyorum. Bir bulsam yakasına yapışıp "ver artık" demem, ver demekten önce bunu bir şekilde kendim almam bile söz konusu ama kime - kimden! Yanlış mı yapıyorum acaba, yok mu oyle birisi. Yoksa bu da diğer yanlışlarım gibi bıraktığım yerde çürüyecek mi? Öyleyse bir süre de bunun kokusu rahatsız edecek beni, bedenimi ve ruhumu... Üşüyeceğim belki, belki değil. Bilemiyorum. Dedim ya ben verdiklerimin diyetini istiyorum. Hem de bu dünya da istiyorum, hem de hemen... Yok yahu sizden istemiyorum, korkmayın. Yanaşın şöyle yanıma bakayım. Ben yine dellendim kusura bakmayın. Siz keyfinize bakın. Aşağıda yine upuzuuuun (tüh kandıramadım mı!) bir yazı var. Okuyun bakalım neler yazmışım:

Sevgili Engin Abla;

Merhaba canım ablam. Kaç ay oldu yazmayalı yaklaşık 3 ay falan. Dayanamadım hasretine yazayım dedim en kıyağından bir mektup. Ne güzel dergi 80 sayfa olmuş bir okuyucu daha ne ister ki? [100 sayfaaa!] Laf arasına sıkıştırayım edim. MEKTUBUMU YAYINLA. Girişi burada bitiriyorum çünkü tıkandım.Hadi kolay gele!

1- Yok mu virüslere bir çare? [Meali: Sence hangi virüs programı iyidir? Bunların fiyatları ne kadar ve dergilerin verdiği cd'lerdeki antivirüs programları bir işe yarar mı?]

2- Dark Reign oyunu bende çalışmadı. Oyunu bi güzel install ettim [Yani install sırasında sorun çıkmadı]. Oyunu çalıştırdığımda "Direct Input initalize error Creative sys: mouse" diye nedenini anlamadığım bir hata ile karşılaştım. DirectX sürücülerini tekrar tekrar install ettim ama zannedersem sorun bu değil [Bu arada Creative markasında hiçbir şeyim yok]. Sence sorun nedir?

3- Gameshow'daki şu geri sayım olayına kıllanmaya başladım. Acaba bunun sonunda;

a-) Gameshow kapanacak [Hiç şansınız yok adresinizi biliyom ehehe]. Böyle bir şey yapmazsınız herhalde. Yoksa köprüye çıkar...

b-) CD falan vericeksiniz herhalde. Ya boşverin CD'yi kimse [!] istemiyor zaten. Arkadaşlar bir adet CD için GameShow'dakileri kasmaya gerek yok vazgeçelim bu sevdadan. Ben 80 sayfalık GameShow'umdan memnunum. Aklıma gelen iki seçeneği de sevmedim. [Özellikle a şıkkı] Sakın sayfa sayısını 79'a bile düşürmeyin. Yoksa üzerime benzin döker kendimi yaka...

4- Ses kartım ESS ve ben çok memnunum. Avance Logic'de neymiş peh! [ESS chipset rules!]

5- Tam bir upgrade krizi içindeyim. Sistemim P-100, 24 Mb Ram, 30X Xenon CDROM, 850 Mb HDD, 1 mb ekran kartı. Upgrade yapçam ama ne alayım bilemiyorum. Diamond Monster mı? [KDV dahil 180$]. Yoksa Diamond Stealth II 4mb + 8 mb [yani ram 32 olcak ve 140$ falan] yoksa 166MMX mi?

[200$ gibi] 3DFX isteyen oyunlar Diamond Stealth II'yi tanırmı? [illaki Monster mı alcaz] Sence hangisini seçmem lazım? [fiyatı da değerlendir] MMX'de lazım.

6- Harddisk'im 850 MB ve artık oyunların çok yer istediğini düşünürsek artık bana yetmiyor. Yeni HDD alana kadar Windows'un Drive Space programını kullanmayı düşünüyorum. Bak aynen şöyle yapıcam; Drive Space'yi kullanarak yeni bir HDD açıp [G: gibin] 350 mb'lık yer vericem. Sonra bu G sürücüsünü sıkıştırıcam [DS ile]. Böylece 500-550 mb'lık HDD'im olcek ve oyunları buraya atıcam. Bir sorun çıkar mı? Sen ne önerirsin? Kampanya ya da her neyse: Engin Abla okuyucuları mektupları çoğaltalım da şu 80 sayfalık bir dergiye göre az olan iki sayfalık köşeyi büyültelim.

Canım Ablam o güzel cevaplarını Gameshow'da okumak için sabırsızlanıyorum. Benim mektubumu yayınla yoksa... BİTTİ!

Erdem "Devil" DEMİRCİ

Küçük prensim Erdem:

1- Virüslere çare tabii ki var. Virüs programı olarak sana F-Prot'u ve eski gözdem Dr Solomon's Toolkit'i tavsiye edebilirim.

2- İşin doğrusu ben bu hata mesajından hiç bir şey anlamadım. Daha önce karşılaştığım bir mesaj da değil. Bu konuda yardımcı olamadığım için üzgünüm.

3- Geri sayımın sonunda ne olacağını açıklamanın artık vakti geldı sanırı... aaah.. vurmasana Emin yaaaa.. Mert senden de hiç beklemezdim... Görüyorsunuz işte. Ben açıklamak istiyorum ama karanlık güçler tarafından susturuluyorum. Bu özgür basına vurulan bir darbedir (ehehe).

4- Demekki sen çok şanslısın ve hiç sorunla karşilaşmamışsın ya da acı çekmeyi seviyorsun [:)]. ESS chipset'in uyum başta olmak üzere bir çok problemi vardır ve tarafımdan tarafınıza tavsiye edilmez.

5- Tabii ki öncelikle sisteminin genel performansını arttırmak için MMX200. Daha sonra diğerlerini düşünmelisin. Stealth II 3Dfx chipsetli olmadığı için oyunlar 3DFX olarak tanımaz (doğal olarak!). İllaki Diamond Monster, Orchid Righteous gibi 3DFX chipsetli bir kart almalısın.

6- Aman derim, sakın derim, yapma etme derim. Böyle şeyler çok problemlidir ve adama "keşke iki oyun az oynasaydım da bunlar başma gelmeseydi" dedirtir. Bence yeni bir HDD alana kadar sabret. Kampanyana gönülden destek vermek ister deli gönül ama verse mi vermese mi muallakta da kalır duruma göre! (ehehe)

Sevgili Engin Abla:

Ben İstanbul Kurtuluş'dan GameShow'u ve yazılarını beğenerek okuyan eden sıkı bir takipçinizim. Yeni ürünler hakkında verdiğiniz bilgileri de merakla ve beğenerek takip ediyorum. İzninle bir kaç küçük sorum olacak:

1- Diamond Monster 3DFX aldım. Fakat grafiklerde devamlı sorun çıkartıyor. DirectX'den şüpheleniyorum. Derdime bir çare...

2- CDROM'umda devamlı sorunlar çıkıyor. Daha önce hiç bir sorunu yoktu. Sorunlar son bir haftadır çıkmaya başladı. Sebebi ne olabilir?

3- Ses kartım ESS chipsetli ve ben bu dandik karttan kurtulmak istiyorum. Yeni kartım ne olmalı?

4- Microsoft mouse! Sence değer mi?

5- Benim işlemcim Pentium 200 MMX ama kasamın üzerindeki göstergede hız 120 gözüküyor. Ne alaka?

6- Yeni bir printer almak niyetindeyim. Nasıl bir şey almalıyım?

7- Pentium II almalı mı, almamalı mı, yoksa ne?

8- CD Writter zengin işi mi?

9- Bios setup'a girmek istediğimde bana şifre soruyor ve ben şifreyi bilmiyorum. Neden soruyor? Ben bu aleti kırayım mı?

Sorularım bu kadar. Cevaplarsan beni çok mutlu edeceksin.

Coşkun "boşuna isteme, bilgisayarcı adama kız vermem" Taşan

Küçük tavşanım Coşkun;

Sizlerin yayınlanan yazılardan yararlanmanız bizleri çok mutlu ediyor. Yeni mektuplarını beklediğimi sakın ha unutma. Cevaplar:

1- Kartı takıp driverları yükledikten sonra DirectX'i (5 tavsiye edilir) tekrar yüklemen gerekiyor. Eğer bunu yapmadıysan kartının böyle sorunlar çıkartması gayet doğal.

2- Bu sorunların sebebi CDROM'un lensinin tozlanmış olması olabilir (hatta neredeyse kesinlikle bu). Bilgisayarcılarda veya müzik

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

marketlerde bulabileceğin CD Lens Cleaner'lar sorununu çözecektir.
3- Kesinlikle Sound Blaster AWE 64 olmalı. Fiyatı çok uygun (80$ civarında), uyum diye bir sorunu yok (Sound Blaster uyumlu değil ta kendisi), Wave Table özelliği ile de midi playing'de büyüleyici.
4- Kesinlikle değer. Benim işlerimi inanılmaz kolaylaştırdı mesela. Fiyatları da eskiye nazaran çok çok düştü (20 - 25$).
5- Kasanın üzerinde gözükenin gerçek hızla alakası yok. O sadece jumperlar ile ayarlanan bir gösterge. Korkmana gerek yok.
6- Bu ayki yazımda bu konuya geniş yer ayırdım. Aşağılarda bir yerlerde olacak. Almadan önce mutlaka oku!
7- Şu anda almamalı. Hatta senin gibi MMX 200 işlemcisi olan hiç almamalı. Biraz beklemeli, ucuzlayınca almalı [:)].
8- Kesinlikle değil. Hatta ihtiyaç! Fiyatları 350$ civarlarına düşmüşken ihtiyacı olan için kesinlikle alınması gereken bir cihaz.
9- Kırma, sakın kırma. Onun hiç bir suçu yok. Sen veya sizden biri tarafından setup'a şifre koyulmuş, bütün olay bu. Çözümü gayet basit; main board'daki setup reset jumper'ını kapatıp açman gerekiyor. Sorunun çözülecektir.
Bizim bu "nedir, ne değildir" çok tuttu vallahi. Sizlerden gelen e-mail ve mektuplardan bunu açıkça görmekteyim. Bu ay da devam ediyoruz. Malzeme tükenene kadar böyle devam edeceğiz. Bu ay ki konularımız:

LX chipset diyorsunuz da ne diyorsunuz?

Intel'in Pentium II serisi işlemciler için geliştirmiş olduğu ilk ve tek chipset. Yani Pentium II alacaksanız LX chipset alacaksınız, başka yolu yok. Pentium II desteği ve AGP portu haricinde TX chipsetten çok büyük bir farkı yok (TX chipset için ayrıntılı bilgi Aralık GameShow Engin Abla). AGP'yi de iki satır (farazi olarak) yukarıda anlattığım için bu maddeyi böyle geçiyoruz. İnşallah daha özellikli chipsetler çıkar da onları da detaylı bir şekilde hep beraber öğreniriz.

Printer teknolojilerine alemde, hangi printer'i almalı?

Dot matrix printerlar: Dot matrix (iğne vuruşlu) printerlar adından da anlaşılacağı gibi yazıyı veya grafiği kafa üzerindeki iğneler vasıtası ile oluştururlar. En eski printer teknolojisidir. Eski olmasına rağmen aynı anda birden fazla kopya gerektiren çıkışlarda (örneğin fatura basımı gibi) hala ve ısrarla tek çözümdür çünkü diğer teknolojilerde kağıda değen bir iğne olmadığı için alttaki kopyalara da bir şey çıkması imkansızdır. Hızı cps (character per second: saniyede bastığı karakter sayısı) ile ölçülür.

Laser printerlar: Baskı teknolojisindeki en kaliteli çıkışı alabileceğiniz printer çeşidi. Laser printerlarda baskı fotokopi makinalarındaki gibi toner ile yapılıyor. Ortada mürekkep olmadığından kağıdın ıslanması, buruşması veya renklerin birbirlerine girmesi gibi durumlar olmuyor. Laser printerların eksilerine gelince; fiyatları pahalı oldukları için ev uygulamalarına pek müsait değil (en ucuzu 400$). Ayrıca renkli baskı yapmak 5000$'ı olmayan arkadaşlarımız için maalesef imkansız (renklileri gerçekten bu fiyata satılıyor). Hızı ppm (page per minute dakikada bastığı sayfa sayısı) ile ölçülür.

Inkjet printerlar: İnkjet diğer adıyla mürekkep püskürtmeli printerlar şu anda piyasada en yaygın kullanılan printerlardır. Başlıca sebepleri:

- Kullanımı pratiktir,
- Genelde küçüktürler ve az yer kaplarlar,
- Fiyatları diğer printerlara göre çok düşüktür,
- Uygun fiyatla renkli baskı imkanı sağlarlar (yaklaşık 150$ a renkli bir inkjet "printer alabilirsiniz),
- Üreticilerin geliştirdiği yeni teknolojiler (photoret, drop modulation, image optimizer gibi) sayesinde fotograf kalitesine yakın çıkışlar alabilirsiniz, kağıdı derler bir kağıt var. Bu kağıt yardımı ile kumaş üzerine baskı yapabilirsiniz.

O kadar kusur kadı kızında da olur hesabı inkjet printerların da ufak tefek kusurları (ne kadar kusur denebilirse!) vardır. Bunların başında demin laser printerlarda da bahsettiğim gibi mürekkep kullanımından dolayı kağıdın ıslanıp buruşması gelir. Ama o kadar teknoloji geliştiren japon gavuru bunun da bir çaresini bulmuş ve glossy paper diye bir şey icat etmiş. Bu kağıda baskı yaptığınız zaman böyle sorunlarla karşılaşmıyorsunuz (unutmadan, 1 sayfa glossy kağıt yaklaşık 1$'a geliyor).

Scanner'lar çeşit çeşit, hangisini almalı?

Biliyorsunuz scanner (Türkçe adı ile tarayıcı) kağıt üzerindeki görüntüyü bilgisayar ortamına geçirmeye yarayan cihazdır (dalga geçmeyin, ne olduğunu bilmeyen çok). Ayrıca scannerların karakter tanıma özelliği sayedinde kagıt üzerindeki bir yazıyı ascii olarak (text de diyebiliriz) bilgisayara alıp bir yazı programında üzerinde istediğimiz değişikliği yapabilirsiniz. Scannerları basit bir genelleme ile 4 farklı gruba ayırabiliriz:

1- Hand scanner: Adından da anlaşılacağı gibi el scannerları. Dökümanın üzerinde gezdirmek sureti ile tarama yapıyorsunuz. Genişlikleri genelde 10 cm oluyor. Yani A4 boyutunda bir kağıdı iki seferde tarayıp birleştirmek zorunda kalabiliyorsunuz. Eskiden uygun fiyatı nedeni ile bayağı tutulurdu. Şimdilerde ise masa üstü scanner fiyatlarındaki düşüş nedeni ile pek rağbet görmüyor. Almam, alana da mani olurum!

2- Flatbed scanner: Masa üstü de denir. Demin de söylediğim gibi şu anda en çok kullanılan scanner çeşidi. Fiyatları 150$ civarından başlıyor. Nereye kadar gittiğini ne siz sorun, ne de ben söyleyeyim. Ev kullanımı için 600 dpi olanları fiyat ve kalite bakımından ideal. 4800 dpi gibi çözünürlükler görürseniz kanmayın. Optik çözünürlükleri 600 dpi'dır. 800, 1200 ve 2400 dpi olan modeller daha pahalıdır ve ev kullanıcıları için neredeyse gereksizdir. Çoğu modelleri bir ek parça vasıtası ile dia ve film tarayabilmektedir. Paranız sınırlı ise Mustek 600 II, çoksa Umax'ın herhangi bir modelini tavsiye ederim.

3- Page scanner: Bu tarayıcılar tıpkı inkjet printer görünümündedir. Otomatik kağıt besleyicisi olması nedeni ile seri tarama yapan yerlerde işlere hız kazandırmak için tercih edilir. Dezavantajı ise tarayacagınız dökümanın tek sayfa halinde olmasının gerekmesidir. Örneğin bir kitaptan bir sayfa taramak istediğinizde o sayfayı yırtmanız gerekir. Tarafımdan tarafınıza tavsiye edilmez!

4- Tamburalı scanner: Hani bazı şeyler için "sanayi tipi" derler ya, işte bu da o çeşit. Profesyonel kullanımlar ve çok kaliteli çıktılar içindir. Dökümanı bir tamburun etrafına sarıp o tamburun hızlı olarak dönmesi ile yapar taramayı. Sizin için gereksizdir, hatta çok gereksizdir. Genelde büyük reklam ve grafik ajanslarında kullanılır. Fiyatları acayip pahalıdır (100.000$'ın üzerinde olan modelleri mevcut). Tarafımdan tarafınıza hiç ama hiç tavsiye edilmez!

Yeni bir PC alacağım. Markalı mı olmalı, toplama mı?

Bu soru herhalde bilgisayar piyasasında en çok tartışılan, daha doğrusu tartışmaya en açık olan sorulardan bir tanesidir. İkisinin de birbirlerine göre avantajları vardır. Tabii ki bu biraz da bilgisayarınızı ne amaçla aldığınıza bağlı. Örneğin: Bir iş yerine bir (veya bir çok) bilgisayar alınır. Bu alınan bilgisayarlarda çalışan muhasebe, stok, fatura gibi işlemlerin çok hızlı işlemcilere ihtiyaçları yoktur. Bu gün alınan starnart bir PC bile Pentium 166 MMX, 16 MB RAM'dir. Bu işyerinin bu özelliklerde markalı bir PC aldığını düşünürsek en kötü ihtimal ile hiç upgrade yapmadan bu PC'yi 2 ya da 3 sene kullanır (hatta daha bile fazla çünkü bu işlemler için şu anda piyasada kullanılan bilgisayarların %80'i 386 ve 486 işlemcilidir). Bir de kendinizi düşünün. Bu gün aldığınız bilgisayar 6 ay sonra çıkan bir oyunu yavaşlıktan dolayı oynatamıyorsa veya 2 gün sonra çıkan oyun "ben 3DFX isterim" diye ortalığı yıkıyorsa sizin bu bilgisayarınızı sık sık upgrade ettirmeniz ve içini açtırmanız gereklidir. Bu işlemleri o markanın yetkili servislerinde yaptırmanız çok masraflıdır. Hatta bir çoğu iddia edilenin aksine upgrade'e o kadar da açık değildir. Ayrıca bozulan bilgisayarınız 1 yerine 3 günde onarılırsa siz 3 gün oyun oynayamazsınız ama bir iş yeri 3 gün para kazanamaz! Bu önemli bir farktır. Bir de en önemlisi markalı bir PC alırken benim şu parçam şu marka olsun deme şansınız yoktur. Standart bir toplama bilgisayarda bile ekran kartı 4 MB S3 Virge iken, markalı PC'lerde standart olarak böyle bir şey görmeniz mümkün değildir. Bir küçük örnek daha vereyim. Adı onemli değil, bir markanın önümde duran bayi fiyat listesinin aksesuarlar bölümünde 16X internal CDROM drive'ının bayi fiyatı 169$. Artık kararı siz verin!

Genç adam evinin önünde yere eğilmiş vaziyette bir şeyler arıyormuş. Bu oradan geçen yaşlı bir adamın dikkatini çekmiş. Hayırdır delikanlı demiş, bir şey mi kaybettin? Genç adam evet demiş, yüzüğümü kaybettim de onu arıyorum. Yaşlı adam haydi ben de yardım edeyim de beraber arıyalım demiş. Başlamışlar aramaya. Aradan bayağı uzun bir zaman geçmiş ama ortada yüzükten falan eser yok. Yaşlı adam dayanamamış, yahu delikanlı demiş, sen bu yüzüğü burada kaybettiğinden emin misin? Genç adam kafasını yerden kaldırmış ve yoooo demiş, yüzüğü burada değil evin içinde kaybettim. Yaşlı adam hiddetlenmiş ve öfke ile genç adama sormuş: iyi de o zaman burada niye arıyordun? Genç adam ihtiyara bakmış ve iyi de içerisi karanlık demiş!

Diyeceğim odur ki; ne arayacağınızı iyi bilin, nerede arayacağınızı daha da iyi bilin. Gideceği yönü bilmeyene hiç bir rüzgar yardım edemez! Kalın sağlıcakla...

Bir aksilik olmazsa inşallah Mart'da Windows'95 hataları geliyor (yeni yazı dizisi). Bir iki ay sürer heralde. Sonra yine bu sıkça sorulan sorular olayına gireriz. Bekleyin, görün, kazanın [:)].

Gün gelir de Age of Empires oynarsanız;

* Hemen tekerleği keşfedip atlı okçular (biz pıh pıh deriz) üretin,
* Upgradelerinizi hızlı yapın (çabuk olan kazanır),
* Milletin altınına sulanmayın (yoksa Emin'im gibi canınız yanar),
* Rauf'u eş olarak almayın (3-5 altına anında satıyor kerata eheheh),
* Mümkünse Emin'le oynamayın (hemen çamura yatıyor :)),
* Birilerini yenmek istiyorsanız Hüseyin ile oynayın. Yeni başlamış olmanız bile farketmez (kolay rakip ehehe),
* Oyunu iyi oynuyorsanız tatlısına oynamayın (mesela benim gibi, neredeyse şeker komasına gireceğim :)),
* Mutlaka zın zın yapın (çok önemlidir, ayrıntılı bilgi için raufolcay@superonline.com adresine mail atın. Cevabı en kısa sürede gelecektir!),
* Dar alandan kısa paslarla çıkın (öyle işte ehuehe).

☒ENGİN "aaa... countdown 1 olmuş!" ABLA

Ah... Waterdeep... İhtişamlı ve güzel şehir Waterdeep... Buraya en son geldiğim zaman Midnight ve Adon'la Cyric'in peşinde Waterdeep dağına doğru koşuyorduk. Time Of Troubles... O olayları kim unutabilir ki. Aradan tam 5 yıl geçmiş... Şehrin girişinde kapıdaki şövalyeler bizi hemen tanıdılar. Ambrahuana dışında hepimiz onlar için "Time Of Troubles" kahramanları idik. Şu ana kadar o kadar iş yaptık ama sadece bu olay beni hala gururlandırır. Realms'da acaba kaç ölümlü tanrıların tanrısı ile konuşmuş, tanıdığı iki kişinin tanrı olmasını görmüş, onlardan biri tarafından ödüllendirilmiş ve yine aynı kişi (tanrı)tarafından bir Specialty Priest olması için teklifte bulunulmuştur acaba. Mystra...

Şehre girer girmez Khelben'i görmeye gitsek daha iyi olucak herhalde. Şehrin içindeki Amn, calimshan, Sembia ve hatta Tethyr pazarlarını gördükçe gidip birkaç şey almak istiyordum fakat vakit yoktu. Denthanal da benimle aynı fikirdeydi. Ambrahuana ise şehrin o şatafatında kendisini çoktan kaybetmişti. Onun "Charm" büyülerine dayanıklı olduğunu bilmesem Calimshan'lı tüccarların onu Charm ettiklerine inanırdım.

Ve işte geldik bir kez daha Khelben'ın kulesine. Hiçbir kapısı ve penceresi yokmuş gibi gözüken bu kuleye giriş sadece gizli kelimeyi söyleyerek oluyor. Şimdi Laeral için hazırladığım hediyeyi çıkarayım. Bana Evermeet'de ki "Elder"'lar tarafından verilen eski elf "RuneStone"larından biri. Bin yıldır böyle şeyler topluyor olmasına rağmen eminim onda bile bunun bir eşi yoktur...

FRP köşesine tekrar hoş geldiniz arkadaşlar hepinizi selamlıyorum. Nasılsınız? Beni sorarsanız daha iyiyim. Geçen ay aranızda olamama sebebimi biliyorsunuz. Hepinizden gelen mesajlar için çok çok teşekkür ederim.

En son FRP testinin sonucu da belli oldu. Kazanan tatatatammm! Nurettin Kantarelli... Tebrik ederim Nurettin. Bir adet Forgotten Realms romanı kazandın. Sen bu yazıyı okuyana kadar roman da eline geçmiş olur umarım.

Merhaba, Ben Akuma

Çanakkale de Japonca öğretmenliğinde okuyorum. İzmir'de Necip'in grubunda oynuyorum. Oldukça sağlam bir Samurai oynatıyorum ve onun daha güçlü olması için yeni zarlar hiç de fena olmaz.

Şimdi birkaç soru sorabilirim;

1- Aynı anda birkaç grupta bulunup hem player olmak hem de DM'lik yapmak zor olmuyor mu?

2- Kara-Tur hakkında bilgi.

3- Waterdeep lordlarından biri olduğunu sandığım (ya da en azından onlardan birinin en güçlü adamlarından biri) bir adamın kızı ile evlenirsem bu bana ne gibi avantajlar getirir?

4- Peki ya bu hatun ona bir tomar yalan söylediğimi anlarsa ne olur? (Hatun savaşçı ve ambidexterity'si var)

5- Özel düşmanlardan nasıl kurtulunur? Bana herçeşit Gargoyle düşmanda.

6- Şimdi aklıma geldi? Peki bu hatunla evlenirsem, kayınvalidem nasıl biri olur ki? Evleneceğim hatun su dolu bir küveti bir kat yukarı taşıyıp bekleyebiliyor... Başım belada be...

Bu mektup burada bitiyor. Lütfen sorulara cevap ve köşende yazmaya devam...

Çanakkale'de FRP oynayanlar varsa beni arasın.

Tel: 0286 213 22 54

Sadık Ümit "Akuma" Bilbay, Çanakkale

NIERDRE: Heyoo naber Akuma? Ne yapıyorsun? Necipten zamanında haberlerini alırdım. En son Waterdeep'te birşeyler karıştırmıştınız yanılmıyorsam. Ve olayın içinde bir de Beholder vardı yine yanılmıyorsam.

Finallerin nasıl geçti? Ha aklıma gelmişken. Senin bölümde benim bir arkadaşımın kardeşi okuyordu. Adı Mete bilmem tanıyor musun?

Bu arada bana şu yazdıklarımın japoncasını gönderirsen çok sevinirim... FRP oynar mısınız? Karakterinin background'u nedir? Öhüm bi de şey, Bugün bir bahar güneşi kadar güzelsin!?!

1- Eskiden oluyordu. 6 aydır hiç FRP oynamadım. Birçok grup da dağıldı. Şu an sadece 4 grubum var. İkisinde DM (Darksun, Forgotten Realms), ikisinde player (Forgotten Realms, Planescape). Aslında senin sorun diğildi ama yaramı deştin ne yapayım. AH ah eskiden ne güzel vakit bulup oynardım. Ah ah... Şimdi bir şey okuyamıyorum bile. AH ah. Biraz ciddi olalım lütfen... Bu kadar grubun yarattığı tek sorun bazen oyun günlerinin çakışmasıydı. Zaten her haftasonu oynasan ancak ayda bir sıra geliyordu diğerine. Ben bu sorunlara razıyım. Keşke vakit bulsam da oynasam. Ah ah ah...

2- Şimdi efendim... Kara-Tur, Faerun kıtasının en doğusunda, Rashemen ve efsanevi Semphar'ın da doğusunda kalan, mistik ve gerçek dünyada uzakdoğu'yı çağrıştıran topraklara verilen isimdir. Burası hakkındaki çoğu bilgi 1360'da ki "Horde" istilasından sonra öğrenilmiştir. Kara-Tur'un en büyük iki imparatorluğu Shou Lung ve Kozakura'dır. Shou Lung Faerun'un en güçlü imparatorluğudur. Mulhorand imparatorluğunun ilk günlerinden daha güçlü olduğu söylenir. Burayı merkezdeki bir şehirden yöneten ise, kendisinden önce burayı yönetmiş olan imparatorlardan fikirler aldığı söylenen bir "Sage"'dir. Kozakura ise şeref ve görevin herşey olduğuna inanan Samurai ve Roninlerle dolu bir krallıktır. Kara-Tur hakkında gerçek olup olmadığı kesin bilinmeyen şeyler de söylenmektedir. Mesela, oradaki insanların batıdan gelenlere Gaygin adını taktığını, onlara birer tanrıymış gibi davrandıkları ve sonra da korkunç yöntemlerle kurban ettikleri... Bir krallığın buhar püskürten ölümsüz ejderhalar tarafından yönetildiği...

3- Sen olur da gerçek bir Waterdeep lordunun kızıyla evlenirsen maalesef bu sana hiçbir avantaj getirmez. Bu lordlar çok gizli olarak görev yaparlar ve sen de onşarın damatları olduğun için seni kaytarmaları söz konusu olamaz. Tek avantajın güzel bir evde, bir sürü hizmetçiyle ve karınla mutlu mutlu yaşamak olabilir. Tabi bay lord sana güvenirse sana bazı görevler de verebilir. Zor görevler. Ama hiçbir durumda sana gerçek kimliğini açıklamaz.

4- Biraz karizmanı kullan ve biraz daha yalan söyle. Ona senin geldiğin topraklarda erkeklerin beğendikleri kadına kur yaparken yalan söylemeyi adet edindiklerini ve seninde bu atalardan kalama adetin kurbanı olduğunu söyle. Eğer bir savaşçı ve ambidex.'si varsa inanıcaktır. Yoksa ona bir buket Aglarond gülü al ve özür dile.

5- Özel düşmanlardan ancak grupla beraber veya yanlız onları yok ederek kurtulabilirsin. Tabi karşındaki bir Lich veya Red Wizard'sa pek bir şansın yok. O zaman sadece bekle. Onların o kadar düşmanı oluyorki, onlarla ilgilenmekten sana sıra zor gelebilir. Tabii şansını fazla zorlama.

6- Kendinize Sembia veya Amn'dan iki kişilik patlamaz bir su yatağı alın ve bunu üst kata monta ettirin...

Sevgili Muhammed,

Umarım yazının düzgün olmayışı okumanı zorlaştırmaz. Sınıfta FRP'den anlayan bir arkadaşım var. Bize de masaüstü FRP'sini öğretti. Ama doğru düzgün DM'lik yapamayınca bende kendi grubumu kurmaya karar verdim. Fakat DM'lik hakkında hiçbirşey bilmiyorum. Player olucak iki arkadaş buldum.

AD&D oynıyabilmemiz için bize hangi kitaplar gerekiyor? Arkadaşım DM Guide, Player's Handbook ve yaratıklarla ilgili bir kitabın (adını unuttum) yeterli olabileceğini söyledi. Sen ne dersin? Playerların ve benim sıkılmamam için ne yapmalıyım?

Ayrıca babamı ikna etmem için FRP'nin (masaüstü) yararlarından biraz bahsedebilir misin? (Lütfen bu mektunu yayınla!)

Gökhan "Little DM" Mercan, İstanbul

NIERDRE: Selam Gökhan. Aramıza hoşgeldin. Eğer hala babanı ikna etmek zorundaysan ona FRP'nin hayal gücünü artırdığını ve ingilizceni geliştirdiğini söyliyebilirsin. Ama aynı zamanda ihtimali düşük de olsa seni anti-sosyal ve istediği olmadığı için grup arkadaşları ile tartışan ve bunu gerçek hayata taşıyan bir kişi de yapabilir. Sen en iyisi bu satırları babana okutma...

Oyuna başlamak için DM Guide, Player's Handbook ve Monstrous Manual yeterli. Onun üstüne sınıf ve ırkların handbookları ile diğer kural kitaplarını alabilirsin.

Bu ay yeni birşey yapmaya karar verdim. Büyülü eşyaları ve büyüleri en aza indirip Forgotten Realms'ın önemli tarihi olaylarına ve bu dünyanın çeşitli yerlerinde geçen efsane ve hikayelere yer vermek istiyorum. Bu yazılarda Darksun, Dragonlance, Ravenloft ve Planescape'den de bahsetmek istiyorum ama sanırım sıra onlara daha sonra gelicek.

Bu yazılarsa sanırım iki bölüm halinde yayınlanıcak -malum sayfa sayısı-. Eğer özellikle merak ettiğiniz şeyler varsa bana gönderin onların hikayelerini yayınlıyayım.

Bu ay size "Time Of Troubles"'dan kısaca bahsetmek istiyorum. Şu ana kadar birçok defa bu sayfada bahsı geçti ama tam tarihi nedir, neden oldu, ne kadar sürdü, etkisi neydi gibi detaylardan hiç bahsedilmemişti. Bu olayı başlangıç olarak alma sebebim ise Realms'da olan çoğu olay "Time Of Troubles -ToT-" öncesi veya sonrası oldu diye anlatılır. Uyarımı da yapiym bu arada. "Time Of Troubles"'dan bahseden 3 tane roman var. Shadowdale, Tantras ve Waterdeep. Eğer bu romanları okumayı düşünüyorsanız aşağıdaki hikayeyi okumayın.

Tarih 1358. Realms'da uyuyan herkes sabahleyin güneşin doğuşu ile yeni bir güne başlama beklentisi içindedir. Fakat o sabah dehşet verici şeyler olur. Korkunç bir fırtına çıkar, güneş yerine ay ve yıldızlar gökyüzünde belirir, yağmurla karışık renkli karlar yağmaya başlar, depremler olur, gökyüzü renkten renge girer...

Ve Realm'da ki bütün tanrılar (Human, Elf, Dwarf, Orc, Beholder, Yuan-ti... Bütün ırkların tanrıları) sadece Helm hariç, tanrıların tanrısı "Ao" tarafından büyü

güçlerinin çoğu ellerinden alınarak, ölümlü olarak yeryüzüne gönderilirler. Helm ise diğer tanrıların tekrar eski boyutlarına "Celestial Stairway" (Tanrıların dünyaya inmek veya yukarı çıkmak için kullandıkları merdiven) ile dönmelerini engellemek için "Ao" tarafından görevlendirilir. Peki "Ao" bunu niçin yapmıştır... Bütün tanrıların isimleri ve portfoliolar'ı (neyin, hangi gücün tanrısı oldukları)'nın yazılı olduğu "Tablets Of Fate" denen tabletler çalınmıştır. Normalde bu tabletleri koruma görevi bütün tanrılara aitti. Fakat hepsinin bu görevi iplememeleri! ve artık bütün tanrıların kendilerine inananlardan devamlı birşeyler isteyip hiçbirşey vermemeleri "Ao"'yu onlara böyle bir ceza verme konumunda bırakmıştı.

Tanrılar yeryüzüne indikleri için Realms'da ki tüm düzenler bozulmuştu. Örneğin Realms'ı saran büyü ağını kontrol edicek bir "Mystra" olmadığı için yapılan tüm büyüler, kullanılan tüm büyülü eşyaların sapıtma eğilimi vardı. Mesela kendisine "Globe Of Invulnerability" yapan bir büyücü, bu büyü süresi geçince yok olmadığı için içeride açlıktan ölmüş, ölen bir kişiye "Raise Dead" yapmaya çalışan Clericler ölü adam yerine yan taraftaki kasaptaki tüm sığırları diriltmişlerdir. Doğa olaylarını kotrol edicek tanrılar olmadığı için ağaçlar yerlerinden hareket edip şehirleri kuşatma altına almışlar, ölüm tanrısı "Myrkul" görev başında olamadığı için kimse tam olarak ölememeye başlamıştı.

Bu tabletler aslında "Bane" (God Of Strife, Hatred, tyranny. Greater Power, LE) ve "Myrkul" (God Of The Dead, Decay, Corruption. Greater Power, NE) tarafından çalınmışlardı. Onların amacı da bu tabletleri kullanıp diğer tanrıları güçsüz kılıp öldürmek ve onların güçlerini de toplayıp Ao'ya karşı çıkmaktı. Böylece olaylar başladı...

Midnight (Wizard), Adon (Cleric of Sune), Kelamvor (Fighter) ve Cyric (Dual Classed Thief/Fighter)
den oluşan dörtlü bir grup'ta kaderin bir cilvesi sonucu kendilerini bu olayın içinde buldular.

Başarından geçen olaylar onları önce Killgrave kalesine "Bane" tarafından hapsedilmiş "Mystra"'yı kurtarmaya götürdü. Kurtulduktan sonra Mystra tekrar kendi boyutuna dönmeye çalıştı (oradaki bir Celestial Stairway ile) ve Helm'in uyarılarına rağmen durmayınca Helm tarafından öldürüldü(Valla!) ve oluşan korkunç patlamada bu bölge tamamiyle yok oldu. Sonra burada dünyadaki ilk "Wild Magic" ve "Dead Magic bölgeleri ortaya çıkmaya başladı.

Daha sonra Shadowdale'e gittiler ve Elminster'dan yardım istediler. "Bane"'in Shadowdale'e saldırıcağını öğrendiler. Bane'de buradaki Celestial Stairway ile yukarı çıkmak istiyordu. Olan büyük savaş sonunda Bane ve Elminster yok oldu ve grup Elminster'ı öldürmek suçundan tutuklandı. İdama mahkum edilen grup Cyric'in yardımları ile kaçtı. Bu arada bnae geri gelmiş be Myrkul ile planlar yapıyordu. Grup başlarından bir sürü şey geçirerek Tantras'a gelir. Bu yolculuk sırasında olan kazada Cyric ölür. Aslına başına gelen kazadan kurtulmuştur ve taraf değiştirmiştir. Artık o hem tanrılara karşı hemde gruba karşıdır. Tanrı olmak için tabletleri kendisi istemektedir. Tantras, ikiye bölünmüş olan tabletin bir parçasının olduğu yerdi.

Tantras şehri aynı zamanda Torm (God Of Duty, Loyalty, Obediance, LG, Demigod) bulunuyordu. Yeryüzüne indiklerinde o da buraya gelmişti. Tantras'ta aynı zamanda Elminster ile karşılaşdılar. O hayattaydı ve tanrıların planlarından bahsetmek üzere oraya gelmişti. Bu arada Midnight'ın büyü güçleride inanılmaz şekilde artıyordu. Bane tekrar ortaya çıkmış ve buraya saldırıp tabletin diğer kısmını almaya geliyordu.

Bu sırada "Bhaal" (God Of Murder, Lesser Power, LE) olaya girmişti. Bane ve Myrkul'un yaptığı bir büyüyle tüm Forgotten Realms'daki katiller (Bhaal'ın portfolio'suna girenler) bir anda öldüler ve tüm güçleri Bane'e akarak onu çok güçlü bir dev haline getirdiler. Bu olay sonunda Forgotten Realms'da ki "Assassin" sınıfı da tarihe karıştı. Torm kendisinden kat kat güçlü bir Bane'in saldırmaya geldiğini öğrenince bunu kendisine inananlara söyledi ve kendisine inanan herkes, sadece clericler değil ama şehirde ona inanan herkes onu güçlendirmek için kendi yaşam enerjilerini verdiler ve öldüler... Çıkan savaşta Torm ve Bane de birbirini öldürdü.

Midnight, Adon ve Kelamvor tabletin ikinci kısmının Waterdeep'te olduğunu öğrenince hemen yola çıktılar. Buraya gelmeleri başlıbaşına bir olay zaten. Bu yolculuklarında Bhaal ile karşılaşıyorlar ve tam Bhaal grubu yok edicekken çoktandır onları takip eden ve tabletlerin Bhaal'ın eline geçmesini istemeyen Cyric olaya karışıyor ve Bhaal'ı öldürüyor. Cyric bunu bu macerada birinden aldığı büyülü bir kılıçla yapıyor. Bu kılıcı sakın unutmayın çünkü daha sonraki yıllarda tekrar ortaya çıkıyor... Olan patlamadan grubu ve istemeden de olsa Cyric'i Midnight kurtariyor. Bhaal'ın öldüğü yerde akmakta olan Winding Water nehrinin de o kısmı sonsuza kadar zehirleniyor...

Hikayenin ilk bölümü bukadar. Gelecek ay son inşallah son kısmını yayınlıycam. Unutmayın bu yazdığım olaylar o süre zarfında olan en önemli olaylar. Fonda daha başka birsürü şey oluyor...

Mert "Daemon" Paladin... Hani artık İTÜ'lüydün de hiç yanımızdan ayrılmıycaktın. Artık buluşmalara gelde tanışalım, OK?

Naber Ahmet? Ankara'da havalar nasıl?

Alper "ALF" Kayış... Nerelerdesin? Bak yine kaç ay oldu hiç mektup yazmadın.

Hakan Sarıca... Bana telefonunu en yakın zamanda gönderirsen sevinirim.

Mehmet "The Psycho Necromancer" Karauçak... Hala bir kere Magic oynamak kısmet olmadı.

Erkan Kılıç... Bana telefon numaranı gönder. Bir dakka dur reklamını da yapalım. Arkadaşlar, Erkan Tekirdağ'dan mektup yazan ilk kişi ünvanını ele geçirdi.

Bu arada e-maillera geç cevap verdiğim için herkesten özür diliyorum. Normalde iki haftada bir bütün maillere topluca cevap vermeye çalışıyorum ama herzaman başıma bunu geciktiricek olaylar geliyor.

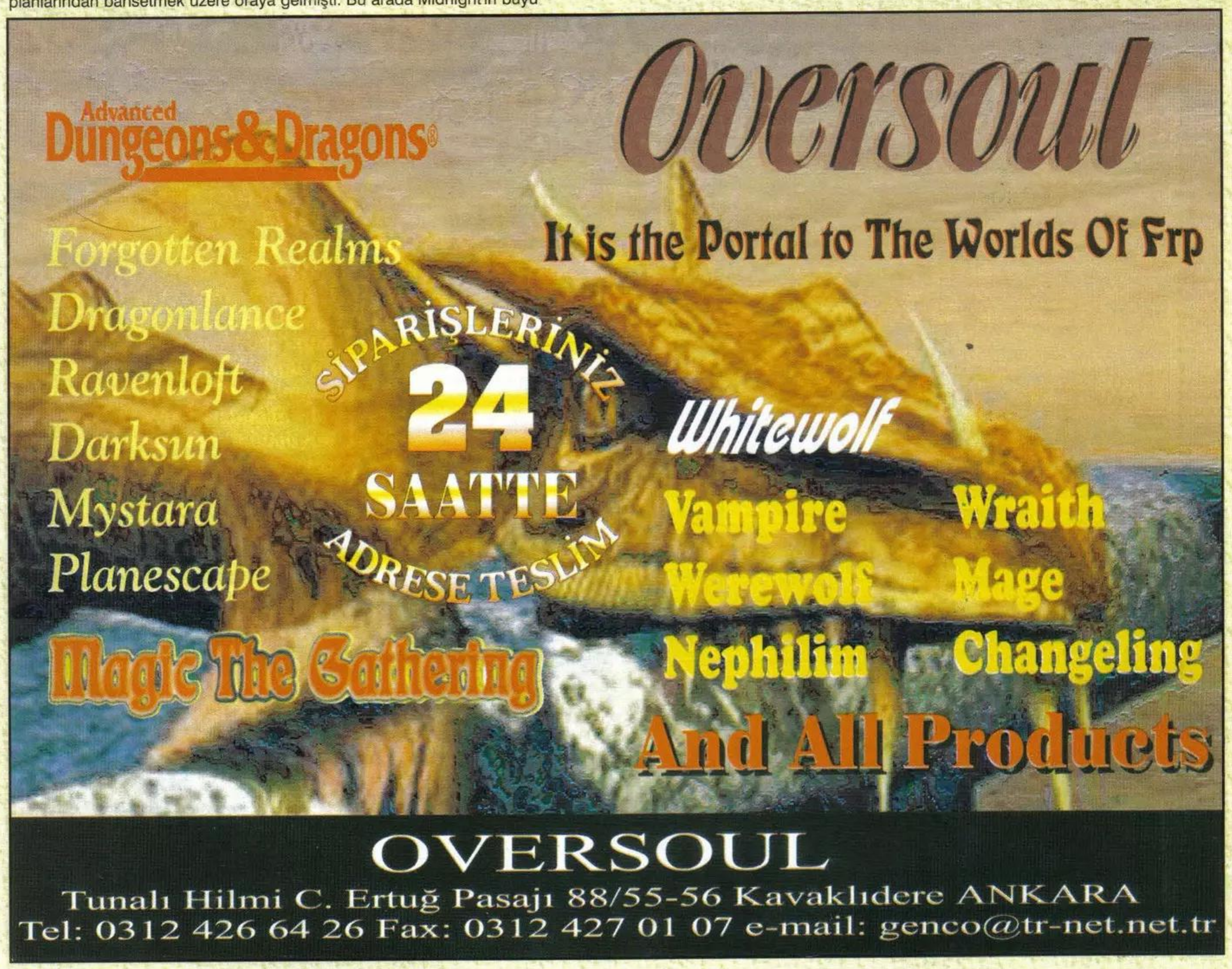
Gelecek aya kadar kendinize iyi bakın ve bir sonraki FRP yarışmasına da iyi hazırlanın...

B' dakka b' dakka... Bir tane de müjde vereyim. TSR/WoTC 1998 kataloğunu çıkardı. Eğer şu adrese 2.50 dolar gönderirseniz sizin de bir kataloğunuz olabilir. 1998 Wizards of the Coast Catalog, PO Box 88884, Seattle, WA 98138-9907, USA.

Gelecek aya kadar kendinize iyi bakın ve bir sonraki FRP yarışmasına da iyi hazırlanın...

"If you can't eat it, kill it"... -A Goblin Proverb-

☒Muhammed "Nierdre" Dabiri



ar@rım

Web Konsepti ve dizaynı başlıklı ve yaklaşık 3 aydır devam eden konumuza geri dönelim.

SAYFA ÖZELLİKLERİ

Bir sayfanın (dergi, gazete vs.) yazı karakterinin büyüklüğü, rengi ve diğer görseller konu içerisinde yönlendirici ve belirleyici rol oynar. Herhangi bir dergiye, gazeteye bakın. Belli bir logo veya yazı tipi, hikayeye uygun atılmış başlık tipleri, sayfa numaraları hep aynı yerde... Yani belli bir zamandan sonra o dergi artık sizin bir parçanız olur. Nerede ne var ezbere bilirsiniz.

İşte bu mantığı aynen web sitelerine de uygulamalısınız. Ama benim web sitem dergi değil, gazete değil diyebilirsiniz. Evet, olmayabilir ama başarılı bir yönlendirme (navigation) sitenizi bir dergi gibi görmekle olur.

Her yeni sayfada büyük başlıklar, o sayfada ne anlatıldığının bir ipucusudur, hep aynı yerde durması gereken yönlendirme çubukları sayfa numarası gibidir. Bir resmin altında, ufak yazı karakteri ile yazılmış yazı, genelde o resmin açıklaması demektir. Yani kaçarı yok sitenizi bir bakıma bir dergi gibi görmelisiniz.

Sayfanıza ilk gelenler, eğer var ise logonuz ve adınız ile karşılaşmalıdır.

Mesela www.ibm.com adresine girdiğiniz anda IBM'in o ünlü logosu ile karşılaşırsınız ve bilirsiniz ki doğru yerdesinizdir. Aynı olay sizin içinde geçerlidir. Ama bir logonuz olması lazım değildir hani, başka tip görseller ile yazı karakterleri ile sayfanıza gelenleri tanıdıkları bir yere geldikleri havasını verebilirsiniz...

Yazı tipinin (font) önemi bana göre çok büyüktür. En basit ve ünlü logolar hep güzel bir yazı tipi ile gerçekleştirilmiştir. Fakat Web ortamında yazı tipi çok can sıkıcıdır. Netscape kullanıcıları yazı tiplerini kendileri belirliyebilirler, siz ne kullanırsanız kullanının, ben eğer bir yazı tipi belirlemişsem onun ile görürüm.

Bir de kullandığınız yazı tipinin herkeste olması lazımdır. Mesela Megalar Schoolbook adlı fontu kullanacaksınız. Eee, ya bende yoksa ki yok. O zaman olay hemen default yazı tipine döner.

Ayrıca hem PC de hem de MAC'de çalışan yazı tipi bulmak çok zordur. Arial, Times New Roman'dan bahsetmiyorum. O zaman ne yapacaksınız, "Font Size=2 Face=Arial, Geneva" yazacaksınız. Yani Arial yazı tipi olan Arial kullansın, Arial yok ise Geneva kullansın. Hiç biri yok ise browser'ın önceden belirlenmiş (default) yazı tipini kullansın.

Bütün bu dertlere girmek istemiyorsanız, yazıları istediğinizi yazı tipinde yazar ve resim olarak kaydedersiniz. Ama o zaman da resimlerini kapatıp sörf yapanlar için text versiyonunu hazırlamalısınız sayfalarınızın. Bunun yanında ALT taglerine güzel ve mantıklı açıklamalar yararlı olabilir.

Mesela sayfanızda Arial yazı tipini kullanmaya karar verdiniz. O zaman yapmanız gereken (style sheet'ler ile bunlar artık daha kolay ama o kadar yaygın değiller şu anda). Tag'leri yazmadan sayfanın <BODY> </BODY> arasını seçerek yazı tipini belirlemektir. Yani sonuç şöyle olur.

<BODY><FONT SIZE="2" FACE="Arial, Geneva">
</FONT></BODY></HTML>

Böylece tekrar tekrar her text için Font Tag ini yazmak durumunda kalmazsınız. Fakat unutmamanız gereken başka bir nokta table lardır. <TD></TD> Table data adlı bu tag ler yazı tipini ne seçtiğinize bakmazlar, bu yüzden her <TD> için yazı tipini yazmak durumundasınız. Yani <TD><FONT SIZE="2" FACE="Arial, Geneva">deneme</FONT></TD> gibi.

HTML'in ilk çıkışında (ki benim de ilk öğrendiğim ve bir anlam veremediğim tag'dir) başlıkları belirlemek için <H1></H1> gibi tag'ler kullanılırdı. H1 en büyüğü idi ve otomatik olarak yazıyı bir satır aşağı atardı falan. Ama artık Font Size var, Color var... <B><FONT SIZE="+2" FACE="Arial, Geneva" COLOR="Teal">deneme</FONT></B> : Artık bu hale döndü font lar.

Sayfanıza gelen bir kişinin ilk görmek istediği logonuz veya onun benzeri bir görsel dedik. Neden, çünkü gelen kişinin beynini yıkamalayız, bir daha bizim logoyu gördü mü hemen bizi düşünmeli, ve sayfamızda logomuzu gördü mü evet doğru yerdeyim demeli.

Peki bunlardan sonra bir ziyaretçi neye bakar. İçindekilere bakar. Yani bu web sitesi bana ne vereceğe bakar.

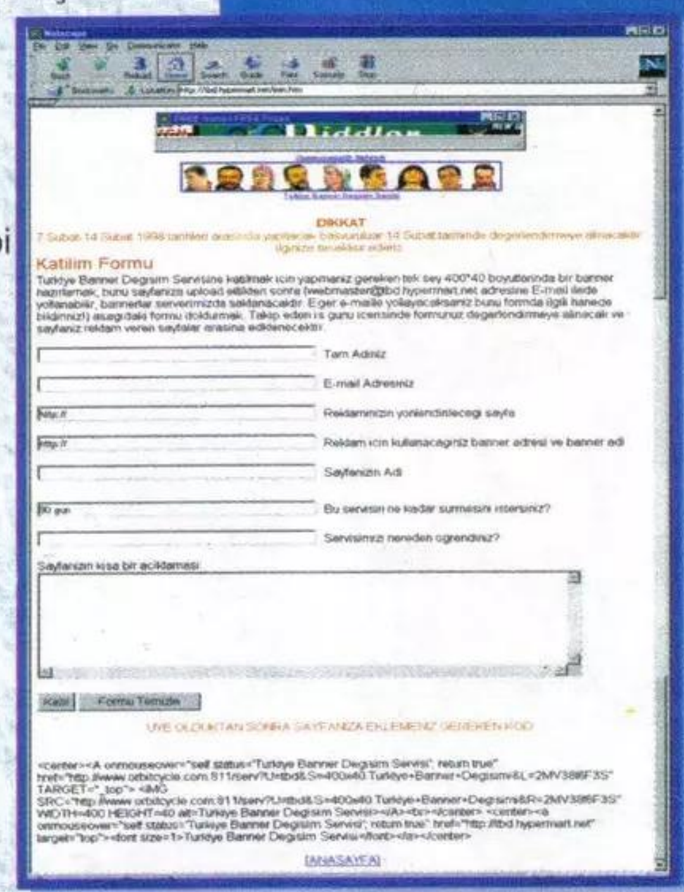
İçindekiler dediğimiz zaman öyle alt alta yazılmış, yanlarında sayfa numaraları olan içindekiler gelmesin hemen aklınıza. Web ortamı binlerce değişik içindekiler örneği ile dolu, gezin biraz ve kendiniz görün.

Logo ve içindekilerden sonra gelen konu ise güncellenme bilgileridir. Eğer bir dergi gibi çalışıyor iseniz o sayının bilgilerini vermek yararlı olur. Şubat - Sayı 11 gibi. Bunun dışında en son güncellenme tarihini vermek de yararlı ve dikkat çekici bir olaydır. En son eklenenler kısmı da yararlıdır.

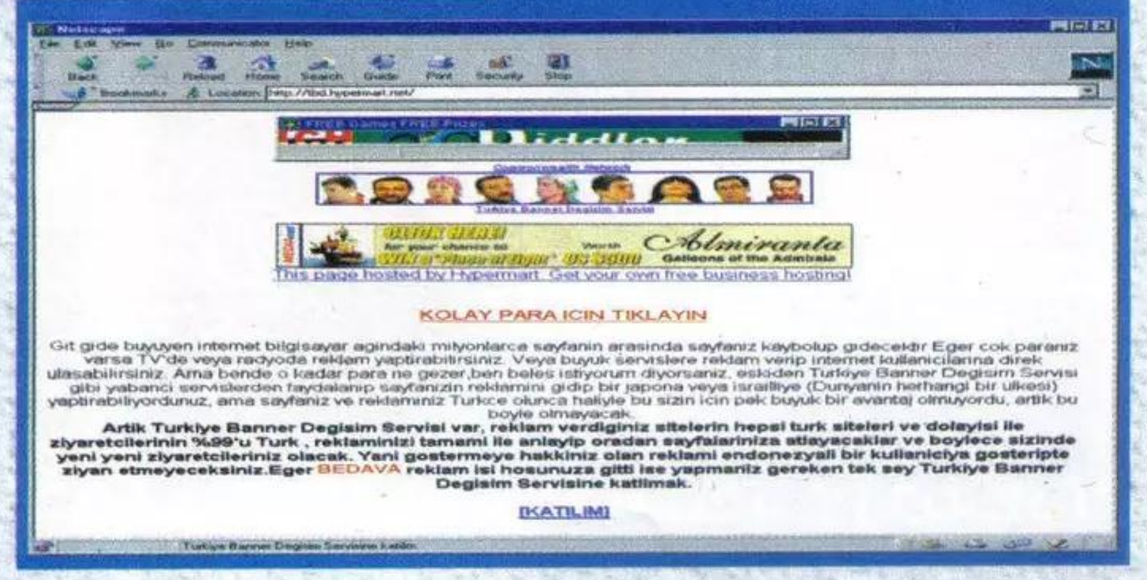
Sitenizi tek başınıza veya bir çok kişi ile beraber yapmış olabilirsiniz. Bu kişileri ve siteniz ile ilgili başka bilgiler de sayfanın en altından bir link ile okuyucularınıza verebilirisiniz. Yabancılar bu işe Credits diyorlar.

Bir web sitesi için ölümcül olan başka bir kısım ise Bize Ulaşın kısmıdır. Bu kısım bir kullanıcının size ulaşabilmesi için gerekli bütün bilgileri bulduğu veya bulmayı umduğu sayfadır. Adresiniz, telefon numaranız, fax numaranız, email adresiniz, önemli merkezlerden size

http://tbd.hypermart.net



Linkexchange i birazcık sörf yapmış herkes bilir. Reklam değişim servisidir ve başarı ile çalışmaktadır. Türklerin de böyle bir servise ihtiyaçları vardı ve o da gerçekleşti. http://tbd.hypermart.net/ adresine bir uğrayın isterseniz. Henüz çok acemice çalışıyorlar, ileride ne olur bilemem. İhtiyaç duyduğunuz detaylı istatistikler ortada yok. Fakat nedeni belli, özveri ile yürüyen her iş gibi bu site de bir heyecan ile bir şeyler yapmaya çalışır iken bazı eksiklikleri engelliyemiyor. Giderek daha popüler oldukça iyi şeyler yapacaklarından eminim.



nasıl gelindiğinin haritaları, çalışma saatleriniz, tatil olduğunuz günler... Bunlar benim aklıma gelenler... Siz çoğaltabilirsiniz. Başlıklar da kendi başlarına önemli bir konudur. Bir iki kelime ile bütün bir sayfada anlatılanları anlatmak durumunda kalırsınız. Zor bir olay. Tabii bu başlıkları alt başlıklar ile tamamlamak olayı biraz kolaylaştırır. Eğer kullanıcılara verecek bilginiz çok ise, ana sayfadan başlıkların kısa bir özetini yaparsınız ve başlığı çekici bulan ona gider.

Bir site de önem verilmesi gereken başka bir nokta da yönlendirme tuşlarıdır.

Bu konunun başlı başına ele alınması gerekir. Herkes web sitesi kurabilir ama gelin görün ki kaçında aradığınızı bulabilirsiniz, kaybolmadan dolaşabilirsiniz.

Yönlendirmeye çok önem vermelisiniz. Bulunmaz hint kumaşı değilsiniz ki, alternatifiniz çok, hemen kaçırırsınız müşteriyi.

Bir kere yönlendirme tuşlarını resim olarak yaptıysanız bu demektir ki .txt olarak da yapmalısınız. Mesela Bize Ulaşın'a basıp o sayfaya gittik diyelim. Bize Ulaşın kısmı artık aktif halde bulunmamalıdır. Bir şekilde başka bir renk ile o sayfada olduğumuzu anlamalıyız.

Evet, sizlere 3 aydır bir şeyler anlatmaya çalışıyorum ve herhalde bir 6 ay daha da gider bu. Ama gelin görün ki, her yer, iki adet şarkı sözü bulan, iki oyun açıklaması koyan, bir iki şeytanlı meytanlı gif animasyonu çalan web siteleri ile kaynıyor. Ne demek istediğimi anladınız herhalde. Hiç kimse de özgün bir olay yok. Neden böyle bir düşünülmeli...

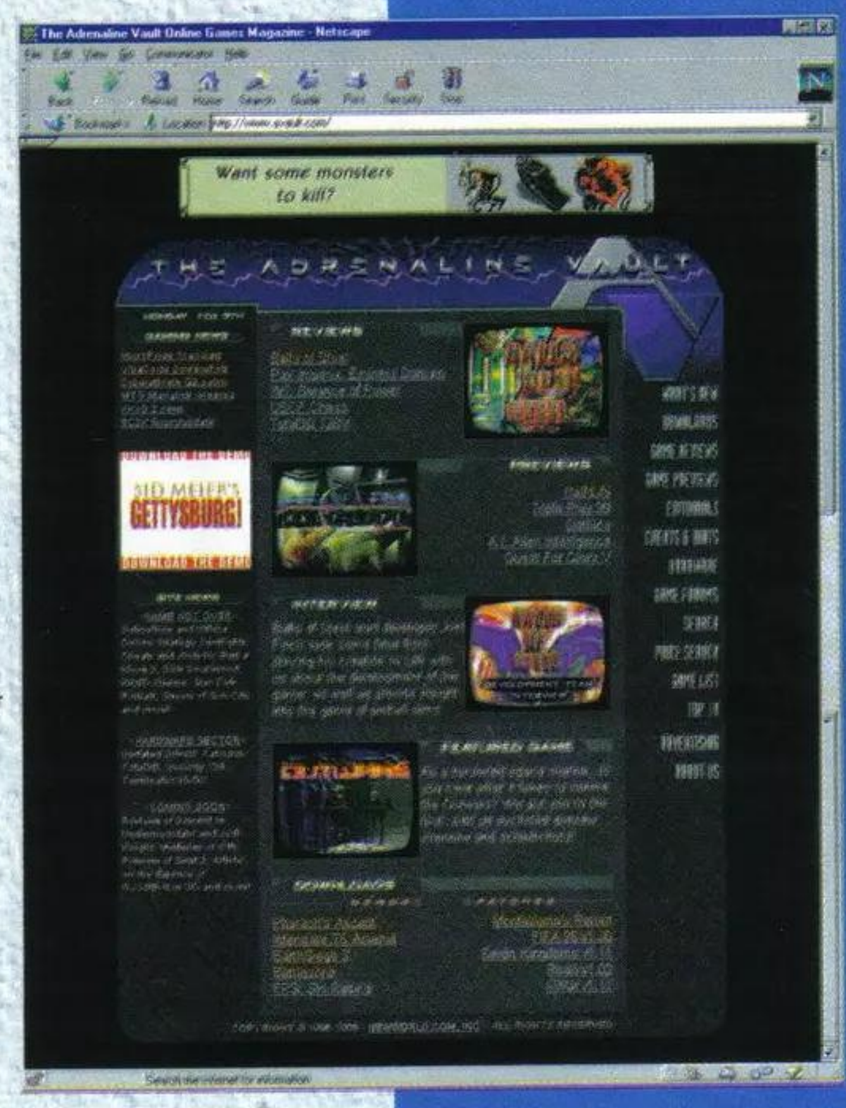
Aslında benim fikrimi soracak olursanız, hiç umrumda değil. Neden olsun ki zaten. Yani hakikaten bu işi öğrenmek istiyorsunuz da öğrenemiyor musunuz. Ben açık konuşayım, İngilizcesi olan bir insanın Internet ile ilgili kaynağa sıfır ihtiyacı vardır. Her gün email'lar alıyorum. Cevap yazıyorum soruyorum İngilizcen var mı diye. Cevap geliyor, var hemi de süper diye. Eee neden o zaman search etmiyorsun. Nedeeenn????

MAIL-TO:
Subject: sorularrrr....
From: Caglar Arslan <caglar_arslan@yahoo.com>
To: timur@gsmnet.com
Merhaba Timur abi,
Yahoo.com dan yeni bir e-mail aldım. Bunun şerefine sana mail gönderiyorum.
Şimdi sorular...
1) Sisteminin özellikleri neler??
2) Hangi browserları kullanıyon.
3) ISP lerin gönderilen ve gelen mailleri okumaya hakkı var mıdır?
4) Varsa eğer bunu önlemenin bir yolu var mıdır?
5) Bir gün chatte iken bana script.ini isimli bir dosya gelmişti. Sana bunu yolluyorum. İnceleyip ne işe yaradığını iletebilir misin????
6) Bugün aidata chat serverina girmeyi denedim.Fakat olmadı. Prizma.net i denediğimde başardim. Çok garibime gitmişti. Aidata serveri mi bozuk yoksa bizi k-line mı ettiler???
7) K-line dan kurtulunabilirmi???
Cevaplarini beklerem.
C U Soon
Çaglar(uçan manda)Arslan
Selamlar ve hayırlı olsun
1- Pentium 233, 128Mb Ram, 4.5 Gb HD, 4 Mb S3 Virge ekran kartı, 17 inch monitör, T1 line...
2- Netscape 3.0 - Communicator 4.02 - Explorer 3.0
3- Hakkı var mıdır bilemem ama her gelen e-mail'i okuyabilirler. Mail Server ellerinin altında olduktan sonra neden okumasınlar.
4- Önlemenin bir yolu böyle tip sorular sorarak sivrilik yapmayıp yani insanları kıllandırmayıp, merak uyandırmaman olabilir.
5- O script.ini adlı dosya insanların yazdıkları ve bilgisayarına yüklediğin taktirde o script sahibine haklar veren ufak programlardır. Yani chat e girdiğin vakit haberdar edilirler, şifrelerini çalarlar, bilgisayarına zarar verebilirler. Bence hiç birini kabul etme.
6- Evet geçen ay bir müddet Aidata çökmüştü. Eğer K-Line edildiysen ancak IP ni değiştirerek girebilirsin. Mesela Superonline dan gelenler alınmıyorsa FakeIP isimli bir program ile IP ni değiştirerek girebilirsin.
Bye

☒Timur Çataklı
e-mail@gsmnet.com

http://www.avault.com

Bu sütunlarda yayın hayatına başlayan HACK THE PLANET köşesini, |Cronos| arkadaşımızın yazısını yazmaması üzerine belki geçici, belki de kalıcı olarak bu ay yayınlayamıyoruz. Bizin sözümüzü dinlemiyor, siz e-maillerinizle ona baskı yaparsanız (cronos@pemail.net) belki yazılarını yazmaya devam eder. Yazmadığı zamanlar ise biz burda site tanıtmaya devam edeceğiz. İşte Adrenaline Vault : 1995 yılından beri popülerliğini sürdüren bir site.



Aslında içeriğine bir göz attığınızda tipik bir site gibi görünsede öyle değil. Tipik demekle : Yenilikler, downloadlar, oyun açıklamaları, cheatler, haberlerden bahsediyorum. Fakat bu sitenin popülerliği diğer standart sitelerden farklı ve iddialı köşelerinden geliyor. Mesela mı ?

Bütün hardware problemlerinize cevap veren Hardware köşesi, 3DFX, cheat gibi konu başlıklarını içeren ve email lar ile katılabildiğiniz Forum köşesi. Oyun ve diğer aksesuarların fiyatlarını araştıabileceğiniz Fiyat Arama kısmı. Oyunların listelerini bulabileceğiniz Game.List..

Dizayn ise başka bir hoşluk bu sitede. Aslında standart oyun sitesi rengi olan siyah kullanılkmış ama güzel kullanılmış. Grafikler ve geliş hızı da tatminkar.

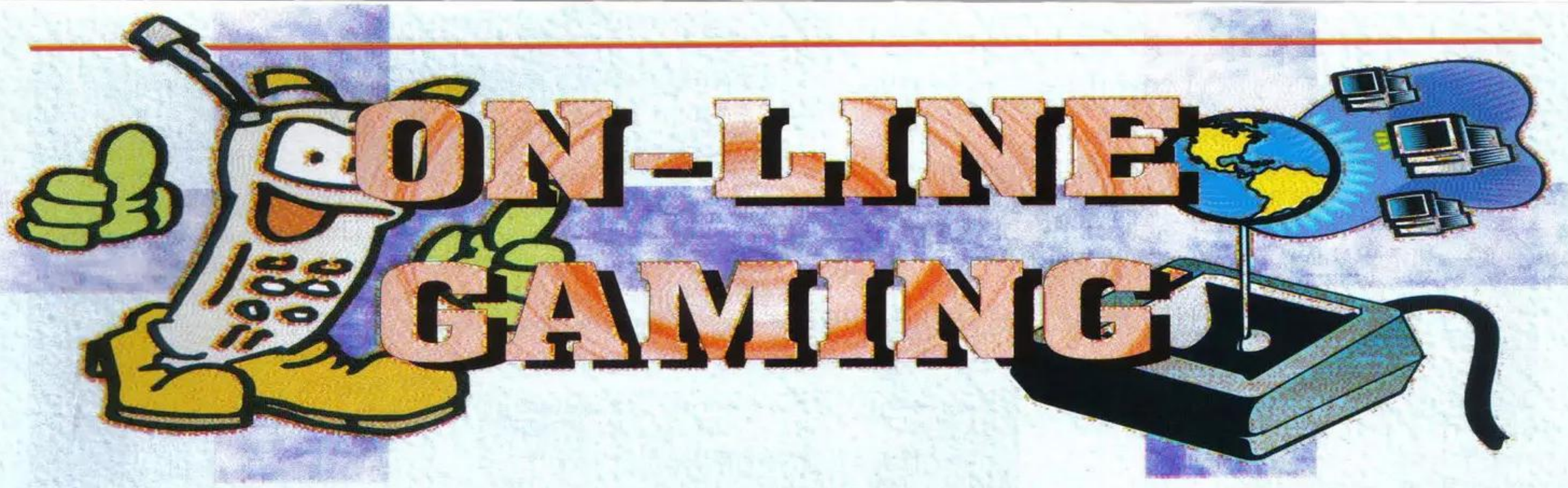
Yani Adrenaline Vault, oyun fanatikleri için www.gsmnet.com"dan sonra gidilebilecek bir site.

Biz beğendik, ya siz ???

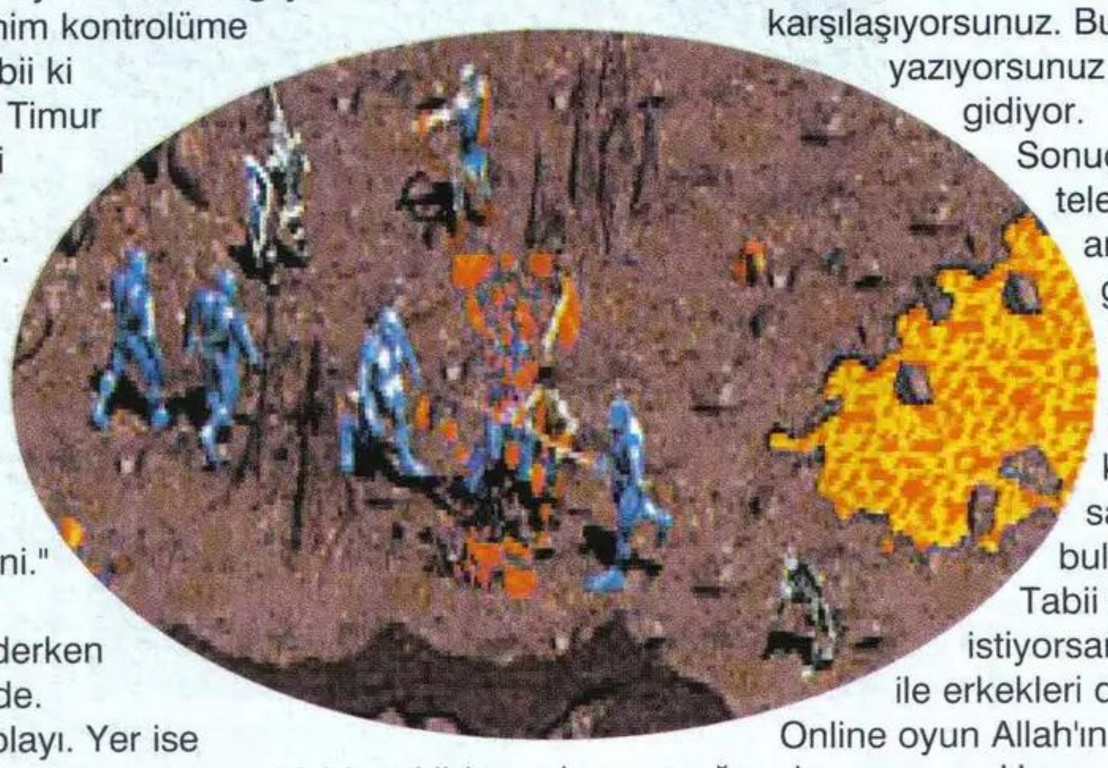
Justinyen proudly presents:
irc.aidata.com.tr'deki #GamEShoW odasındaki chat manyakları
Gerçek Hayattaki Dostlar Özel Versiyonu:

BARBE: 1. Level kanka ama şu sıralar, bir kankanın yapmaması gereken şeyler hakkında seri dersler veriyor.
bigBen: 10 yıl olm bu. Dile kolay... (Nasıl koyduk okeyde, bu salak Polat'la ondan da salak Mert'e ehehehe)
|Cronos|: Yaptı işte yapacağını, sorumsuz insan. Kalbinde kötülük yok, ben biliyorum ama yine de ben onun kalbini ..... ehehehe!
|CaSTRo|: Olmaz böyle, söyliim ben sana...
Ghozy: Takım elbise ve kravat insanı. Görev adamı, İYİ çocuk...
|MASH|: O Barbe'nin verdiği dersleri çoktan bitirdi. Şimdi pratikte uygulamalara başladı.
Puik: Team Friend'ım, kader arkadaşım, aynı yolda savaştığımız Age of Empire adamım, geyikler kralım. Yeni yeni geliyo odaya, sevgi gösterin ona...
pont: Gerçek hayatta 1. derece kanka, irc'de ignore list'de. Nasıl oluyor diye sormayın. Ruh hastasıdır da biraz.
pijama: Eski dost, hayatta düşman olmayacak cinsten...
umberto: Nicki haricinde, pek bi problemimiz yok ama yazılarını yazdığı zaman sanki daha bi çok seviyom onu...
|zu|: Haydaaa, bak burdan da çıktı... Hangi taşı kaldırsan |zu| çıkıyor. :)

ON-LINE GAMING



Raksnet' in İzmir den İstanbul' a taşınması sebebi ile yazar arkadaş ile bağlantıyı bir türlü sağlıyamadık. Bu sebebtendir ki olay benim kontrolüme geçti. Ben kimmiyim, tabii ki GameShow emektarı, üstün insan Timur Çataklı. Şu anlık Türkiye de tatilimi geçiriyorum. Dünyanın en büyük hatasını yaparak Kamer'e uğradım. Patron daha hoşgeldin demeden "Aman abim, Raksnet' in İzmir den İstanbul' a taşınması sebebi ile yazar arkadaş ile bağlantıyı bir türlü sağlıyamadık. Bu sebebtendir ki olay senin kontrolüne geçti. Hadi göreyim seni." dedi.



Biz de bağlantı kim, arkadaş kim derken kendimizi bulduk Wordpad in içinde.

Demem o ki; olay online gaming olayı. Yer ise Türkiye. Valla buraya ne yazsam olay ile yeri mantıklı bir şekilde birleştiremiyeceğim için gelin sizle hep konuşmayı istediğim bir olayı paylaşayım.

Mert Topçu, bizim kuzen bir gün bu etrafta çiçek gibi açan kişisel web sayfalarının ne kadar kalitesiz ve düzeysiz olduğundan bahsetmişti. Hakikaten de öyle. Şöyle bir tane özgün bir konu içeren bir yer gösterin bana.

İki adet gif animasyonu çalan, iki kopya program linki koyan, bir iki IRC muhabbeti yapan, şeytan meytan temalı bir dizayn yapan web siteleri ile kaynıyor etraf. Hiç kimse kendine özgü, öğretici ve eğitici bir şeyler yapmak istemiyor ve işin kolayına kaçıyor.

Mesela Electronic Arts ın web sitesinde çok hoşuma giden bir olay gördüm. Fifa Soccer 98 i aldığım ilk zamanlardı. Bir heves modem ile oynayayım dedim. Ama kimseyi tanımam Amerika da, yani tanırım da, Fifa Soccer oynayan tanımam. Olsun dedim, bir şekilde nasıl olsa Internetten bulurum.

Ilk önce UGO NET'e (http://www.ugo.net) bir baktım. Kendileri

Unifed Gamers Online adlı bir şirket ve hemen hemen bütün ünlü oyun editörleri buradan çıkma. Neyse, aradığım olayı burada tam bulamadım.

Ondan sonra dedim ki kendi kendime, gideyim şu Electronic Arts ın sayfalarına bir bakayım. Hakikaten de site de online oyun arkadaşı arayanlar için bir kısım vardı.

İlk önce siteye zip kodumuzu girdik. San Francisco nun ki 415. Eee önemli tabii, telefon parasının girme oranı tamamen alan koduna bağlı. Oradan sonra hangi oyun için adam aradığımı belirttim ve daha sonra da kendim hakkında bazı kişisel bilgiler verdim. Adresim falan gibi.

1 hafta sonra baktığımda yaklaşık 10 kişi vardı Fifa Soccer için arkadaş arayan.

Fakat olayın özelliği kişiye direkt mal gibi ulaşamamanız. Yani adamın adresi, telefonu öyle ortada durmuyor. İstediğiniz kişinin adının üzerine basıyorsunuz ve bir text kutusu ile karşılaşıyorsunuz. Buraya ne yazmak istiyorsanız yazıyorsunuz ve bu yazı e-mail olarak o kişiye gidiyor.

Sonuçta herife ineklik etmeyerek telefonunuzu verdiyseniz adam sizi arıyor. Bana da öyle oldu ve çok güzel saatler geçirdim.

Mesela en basiti herhangi biriniz böyle bir olay yapabilirsiniz.

Sistemi aynı şekilde kopyalayarak, kişisel bilgileri saklıyarak insanları birbirleri ile buluşturabilirsiniz.

Tabii ki hit sayınızı arttırmak istiyorsanız bu işe seksi sokarak kadınlar ile erkekleri de birleştirebilirsiniz.

Online oyun Allah'ın emri olarak bütün her yeri kasıp kavuracağına inanıyorum. Hızın artması oyunların tamamen Internet üzerinden oynanmasına yol açacak.

Şu anki teknoloji ile bile bir şeyler yapılabiliyorsa, 1 megabit hızında analog yani telefon kablosu ile çalışan modemler çıktığında kimbilir neler olacak.

Amerika da şu an konuşulan ve 1999 yılbaşısında çıkartılması planlanan olay bu. Zaten modemlerin 33.6, 57.6 gibi yavaş yavaş ilerlemeleri olmazdı, olsa bile ayıp olurdu. Bu 1 Megabit lik modemler ile oyunlar sadece Internet e bir bağlantı sağlıyacak şekilde çıkacağına inanıyorum. Yani oyunu alacaksınız ve aldığınız CD de sadece size ait bir Password ve user id ile oyunu Internet üzerinden oynamanıza yarıyacak bir program olacak. Oyunu oynamanıza yarayacak ana program orada server da bulunacak. Raksnet bu işin ilk adımını atmış ama PTT nin altyapısına bir şey yapamaz. O da devlete kalmış artık.

Kopya programı öldürecek tek yol bu belki de böylece Türkiye de kendine gelir ve bu konuda bir şeyler yapar.

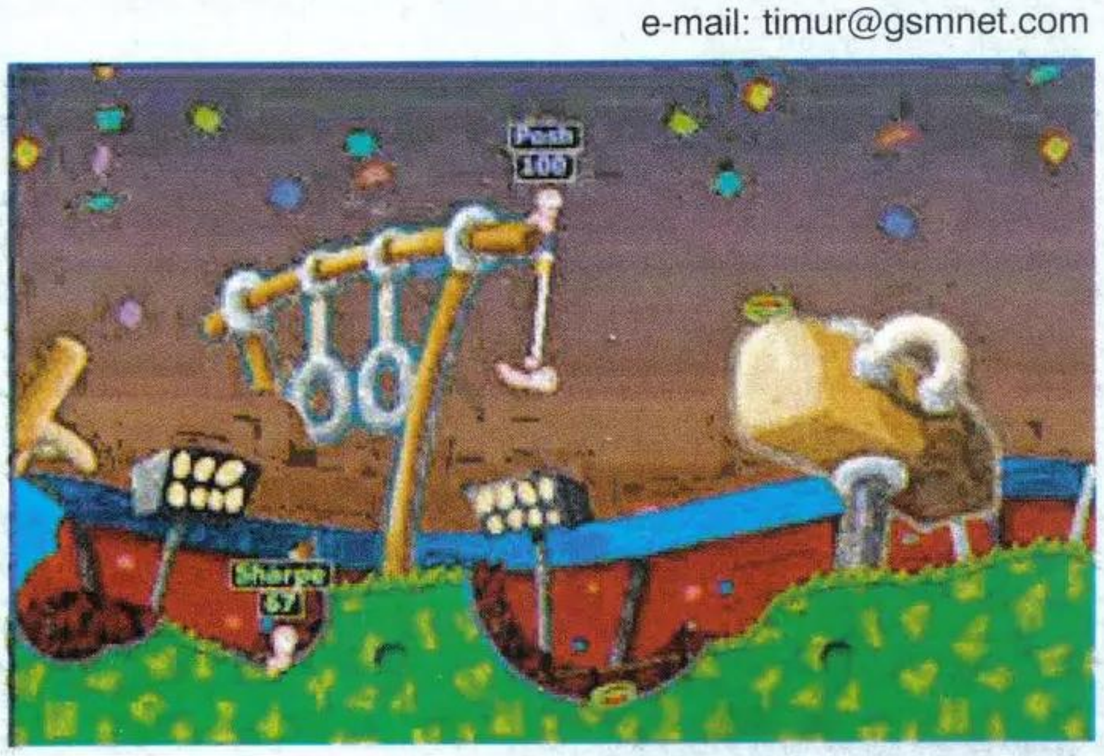
Raksnet'in Istanbul'a taşınması, bu konuda ciddi atılımlara başlaması demek aslında. Açtıkları Quake server'ı ile Türkiye'de bu konuda bir boşluğu doldurmayı amaçlayan Raksnet, Quake 2, Worms 2, Outlaws gibi oyunları da Internet üzerinden oynanmasını sağlayan serverları yakında hizmete açacaklar.

Buna rağmen irc'de rastladıkları oyun arkadaşlarından IP'lerini alarak bu oyunları oynayan insanların sayısı da az değil.

Türkiye'de www.zone.com gibi çok büyük multiplayer site'leri görmek için umarım artık daha fazla beklemeyiz.

Daha hızlı bir Internet bağlantısı ümidi ile.

☒Timur Çataklı
e-mail: timur@gsmnet.com



DON'T PLAY WITH YOURSELF

CONNECT QUAKE.RAKSNET.COM.TR

HTTP://GAMES.RAKSNET.COM.TR

GAMES@RAKS.NET.TR

ANOTHER WORLD

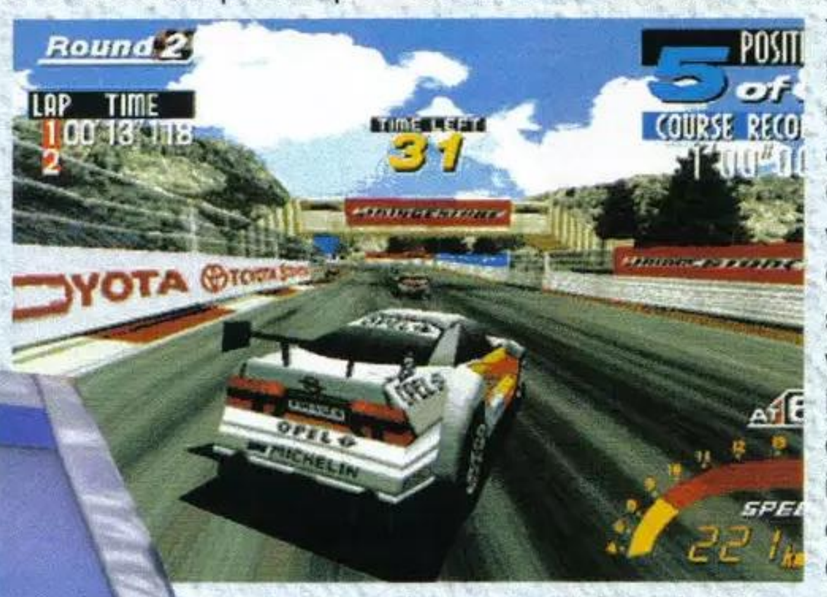
Hişt sen ordaki !... Evet evet sen sayfayı çevirmeye çalışan bak bakayım buraya. Seni buralarda daha önce hiç görmemiştim kimsin bakim. Yeni bir okuyucumusun yoksa. Değil misin? Hıım peki. Bak dostum biz burada batıdan gelen yabancıları pek sevmeyiz anladın mı. Kasabamız GameShow eyaletinin nacizane mekanlarından biridir. Another World derler buraya. Senin gibi nice yabancılar gelip geçmiştir buradan. Genelde Sega CD'si süren kovboylar gelir buraya. Hoş onlarda yok bu ara ya pek herneyse. Bak dostum eğer kasabamıza yerleşeceksen bir takım kurallara uymalısın. Örneğin kasabanın şerifine herhangi bir derdin olduğunda çekinmeden mail atabilirsin {oz@gsmnet.com}. Eğer canın eğlenmek isterse oyun açıklamalarını oku yada hemen doğudaki Yolun Sonu adlı bara gidip takılabilirsin kıyak yerdir. Herneyse şimdi benim aylık fermanımı okumam gerek. Sonra görüşürüz bu arada uslu dur ok ?

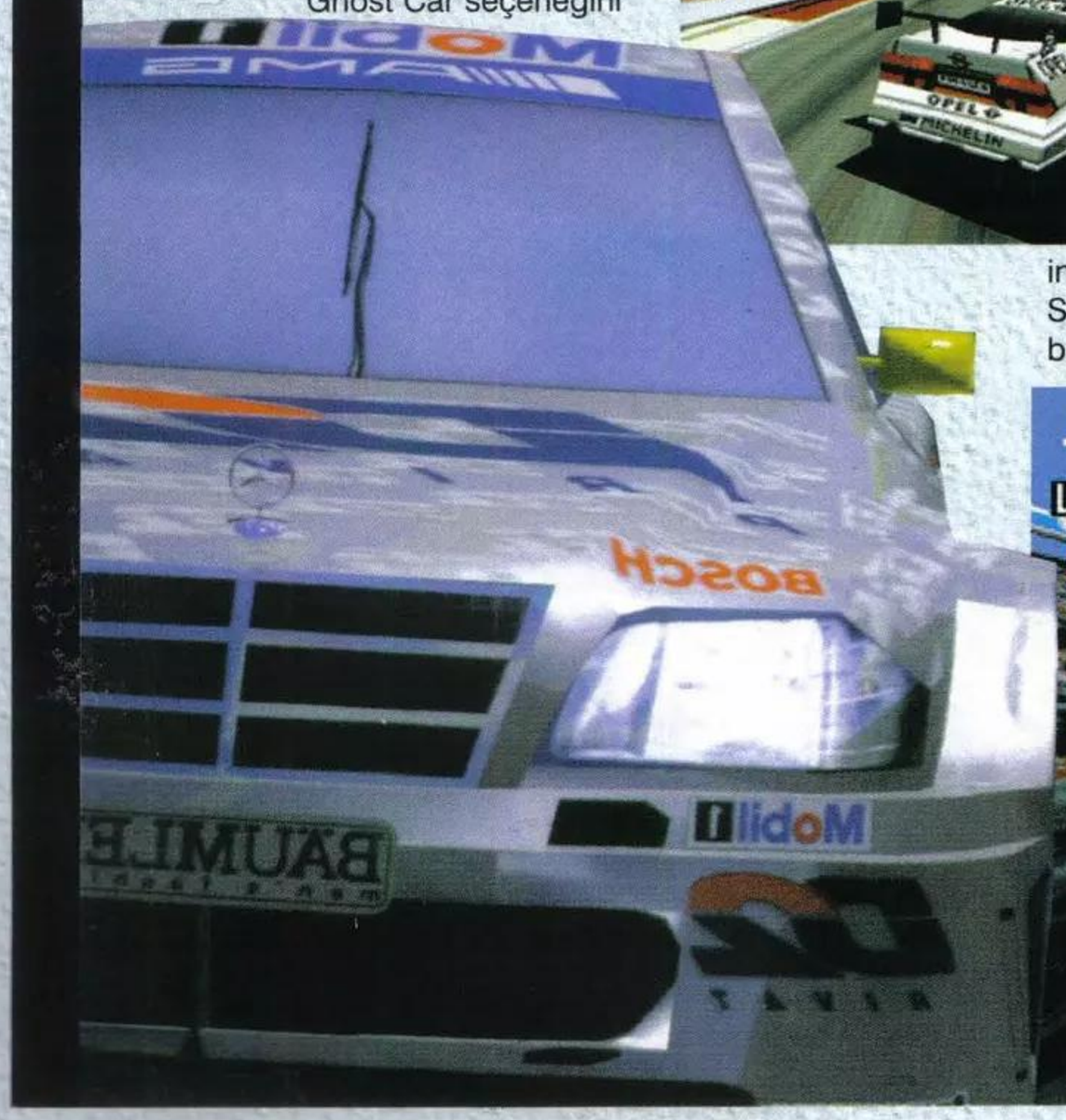
IRC KÖLELERİ: Arnold {Planı programı hep o yapar ama remote yüzünden bütün planları suya düşer}, **Ghozy** {Yeni yetme yazar ghozy için öle böle diyorlar ama bilemem ehehe}, **Umberto** {Ders çalışıyorum ayağına internete takılan bu arkadaşımız bu köşenin çömezi daha. Şimdilik bulaşmıyorum :P}, **Legolas** {Kankiden haber yok ama ben biliyom ki o harıl harıl çalışıyor ehüe}, **Remote** {Satış yapa yapa küstürecek bir gün ama bakalım ne zaman :)}, **Savas** {Pamela Anderson ile cyber bir ilişki yaşadığı söyleniyor şu ara eheheh}, **Set** {Sırıtkın oldu, komedyen oldu, bir takım yerlerde auto op dahi oldu ama bir türlü adam olamadı ehehe} ve **Zu** {Gameshow kanalının vazgeçilmez demirbaşı Zu'nın maceraları devam ediyor}.

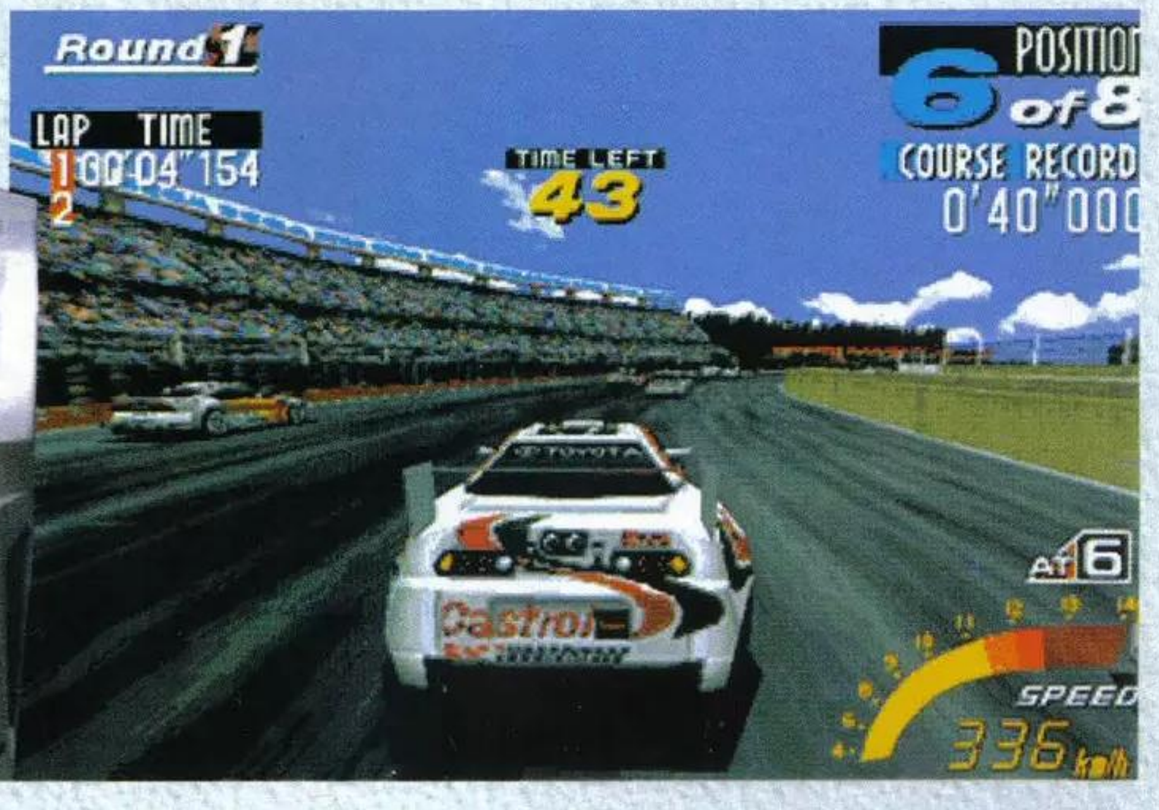
☒Özgür "Joypad'im nerede ?" GÜLTEKİN

PUZZLE FIGHTER II

Hız, mücadele, rekabet, gerçekçilik ve işte Sega Touring Car Championship. Hızlı çünkü bir yarış oyunu. Doğal olarak bu oyunun kaplumbağa hızında oynanması beklenemez, mücadele gerektiriyor çünkü zaman en büyük rakibiniz {birçok yarış oyununda olduğu gibi}, rekabetli çünkü bir numara daima siz olmalısınız ve gerçekçi çünkü grafik ve özellikle ses efektleri gerçekten insanı havaya sokuyor. Bilen bilir Sega'nın yarış oyunlarındaki üstünlüğü zaten belli {bakınız geçen sayı Man X TT açıklaması}. İşte Sega üstünlüğü bu oyunla bir kez daha kanıtlamayı başardı. Çünkü oyun gerçekten güzel. Herneyse şimdi biraz seçeneklerden bahsedelim. Oyunun iki değişik modu var. Arcade side ve Saturn Side. Bu iki modda kendi aralarında değişik seçeneklere ayrılıyor.. İlk seçenek olan Championship Mode her iki seçenektede mevcut. Bu modda zamana ve diğer rakiplerinize karşı yarışıyorsunuz. Saturn Side modundaki Time Attack seçeneği ile kendi seçeceğiniz bir pistte zamana karşı yarışabilirsiniz. Ayrıca buradaki Man X TT oyunundan hatırlayacağınız Ghost Car seçeneğini kullanıp son veya en iyi lap'deki halinizle yani kendi kendinizle yarışabilirsiniz {Not : Ghost Car seçeneğini aktif hale getirebilmek için Sega Saturn Backup Ram kartuşuna ihtiyacınız var}. Saturn Side'daki diğer bir seçenek olan VS Race ile bu sefer zamana karşı değil bilgisayar veya bir arkadaşınıza karşı oynuyorsunuz. Arcade Side bölümünde bulunan Grand Prix Mode seçeneğinde arabanızı ve oyun müziğini seçip güzel güzel yarışabilirsiniz. Son seçeneğimiz Saturn side'daki Car Setup mode. Burada da aracınız ile ilgili ayarları yapabilirsiniz. Her yarış oyununda olduğu gibi bunda da değişik markalardaki arabaları seçebiliyorsunuz. Aslında bu yol şeytanlarına araba demek biraz hafif kalıyor ama neyse. İsterseniz şimdide oyundaki bu 4 değişik canavardan söz edelim. İlk hız şeytanımız Alfa Romeo 155V6TI. Kendisi aslen İtalyan. Tam 450 beygir gücünde. 6 vites ve tahmini hızı 300 km.nin üzerinde. 4 kanallı ABS fren sistemine sahip. Ayrıca sayı ile tam 6 silindir. İkinci güzelimiz tam bir Japon harikası olan Toyota Supra GT. 450 beygir gücünde, 6 vites ve tam 1100 kg. Üçüncü aracımız Alman asıllı olan AMG Mercedes C-Class. Bu da 6 silindir ve 24 valf. Tabi ki 6 vites. Son şeytanımız yine Alman malı olan Opel Calibra V6. İsminden anlaşıldığı gibi 6 silindir ve 24 valf. 500 beygir gücünde ve 6 vites. ABS fren sistemi ve görünümü ile tam bir canavar. Oyundaki hız duygusu ve özellikler ve özellikle ses efektleri çok çok iyi hazırlanmış. Yani resmen oyunu oynarken kendinizi resmen kaptırıyorsunuz. Örneğin arabanın motor sesi ve müzikler insanı gerçektende havaya sokmaya yetiyorda artıyor bile. Eğer Sega Saturn için iyi bir yarış oyunu arıyorsanız şu sıralar bundan iyisini bulabileceğinizi pek sanmıyorum.







LOST WORLD

Yıllar önce bir Rus yazılım firması o ana kadar eşi benzeri görülmemiş bir beceri-zeka oyunu sürdü piyasaya. Oyun tüm dünyada ve ülkemizde ilgi ve beğeni ile karşılanmıştı. Hatta bir ara salgın olmuştu. Herkesin elinde bir game-watch, maymun gibi Tetris oynayıp duruyorlardı. Aslında Tetris oldukça basit bir mantığa dayanan zeka oyunundan başka bir şey değil. Tüm yapmanız gereken ekranın üst kısmından aşağı doğru düşen değişik şekildeki parçacıkları birbirlerine uyacak şekilde ekranın alt kısmında toparlamak (ben bunları niye anlatıyorum ki, sanki aranızda bilmeyen var?). Tetrisden sonra yüzlerce bu türde sadece bir kaç kuralı değişik olan ama ana mantığı Tetrise dayanan oyun çıktı piyasaya. İşte dövüş oyunları ile ünlü Capcom firmasında dostlarımızda sırf çeşit olsun diye Puzzle Fighter II'yi yapmışlar. Adamlar sırf dövüş oyunu programlamayı bildikleri için yaptıkları Tetris oyununda dövüş oyununa benziyor doğal olarak :). Puzzle Fighter II'de atası olan tetrise benziyor tabiiki ama oyunun oldukça değişik kuralları var. Mesela oyuna başlamadan önce tıpkı bir dövüş oyununda olduğu gibi kendinize bir karakter seçmelisiniz. Bunu hallettikten sonra oyuna başlıyabilirsiniz. Oyunu bilgisayara karşı veya ikinci bir joypad'iniz varsa bir arkadaşınızla karşılıklıda oynayabilirsiniz. Amaç oldukça basit. Ekranın üst tarafından aşağı doğru düşen değişik renkli taşları aşağıda aynı renkte 4 tane ve birbirlerine temas edecek şekilde dizerek crash gem denilen taşları kullanıp bunları patlamak. Ayrıca rakibinizi bir takım özel hareketler yapmak suretiyle zor durumlara sokabilirsiniz. Mesela **counter gems** denilen taşları rakibinizin tarafına atınca bu taşların içindeki sayılar geriye doğru sayıp sıfırlanana kadar rakibiniz için büyük engeller oluşturacaktır. Ya da oyunun manualinde her karakter için ayrı ayrı yazılan drop patternleri uygulamalısınız. Bunu belirli sayıda mücev-herleri yok ederek yapacaksınız. 1 ile 11 arasında taş yokedebilirseniz Taunt, 18 ile 23 arasında taş yokedersiniz Fire Hadoken, 30 ve üzeri taş yok ederseniz Shinku-Hadoken {bu en güçlü vuruş} gibi hareketleri yapmış olursunuz. Hareketlerin nasıl yapıldığını daha iyi anlamak için oyunun manualine bakabilirsiniz.

Oyunda 8 değişik karakter var ama yapabildikleri hareketlerin götürdüğün enerji hep aynı. Tek fark bu hareketleri isimlerinin değişik olmaları ve değişik patternleri kullanarak yapabilmeleri. Bunun dışında birbirlerinden herhangi bir farkları yok. Son olarak bu oyunu zeka-beceri tarzı oyunlardan hoşlanan ve sabırlı olan herkese tavsiye ederim.

SEGA CHEATS

ANDRETTI RACING

Fifa 98, NBA Live 98 gibi hit oyunları çıkararak ününe ün, parasına para, katan EA Spots değişik bir oyunla yine gündemde. İlk önce PC'de çıkan sonrada Saturn versiyonu yapılan Andretti Racing'i, hem Electronic Arts'ın, hemi de Sega'nın Türkiye temsilcisi olan Aral Ithalatın listesinde görebileceğimizi umuyoruz. Ben sözü fazla uzattım. İşte oyunla ilgili tek cheatimiz:

Oyunu pause edin ve Race Istatistics bölümüne gidin. Sag tüşa basılı tutup bir süre sonra C tuşuna basın.

Artık rakiplerinizin hızlarını düşürüp, oyundaki lap sayısını kolaylıkla değiştirebilirsiniz.

LOST WORLD

PC versiyonundan .ok daha farklı ve çok daha güzel olan Lost World ile ilgili işinize yarayacak güze kodlar.

Play as Hunter:	Password "YYXYZYYYXZXY".
Level Select:	Password "XAXYYYYYZXYY".
Play as Human Prey:	Password "YYXYZYYYZXYY".
Play as Rex:	Password "AYYYXYXYYZYY".
Play as Raptor:	Password "ZXYYYZXYXYXY".
See Dinosaur Galleries:	Password "XZXYXYYYZXYY".
See Compy Gallery:	Password "AYXYXXZXZZYY".

TOP10

1- World Wide Soccer 98
2- Sega Toring Car Racing
3- Lost World
4- Duke Nukem
5- Virtua Cup 2 With Gun
6- Fighters Megamix
7- MegaManx3
8- Scorcher
9- Tomb Raider
10- Dark Savior

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Ocak 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir. Bilgi içi telefon: 212 659 26 73

YOLUN sonu

KUŞMUK

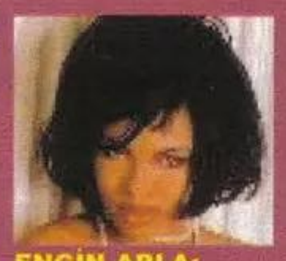
Dergiyi ayın ortasında çıkmaya iyi alıştınız siz artık. 15'inden sonra çıkartacaksanız hiç çıkarmayın daha iyi. Bu bir! İkincisi.... Ver bakiim şu dergiyi! Age Of Empires: Beyaz sayfa ile işi kurtarma çalışmalarınız üçüncü sayfadaki resim-resim üzerinde oyununuz ile bozulmuş. Gölge olayını hazmedemediniz gitti. Quake 2: Dahice mi diye düşünüyorsunuz hayvan gibi logo içini resimle doldurma taktiğini. Gülerim size. Fifa98: Fena sayfa değil gibi gözükse de bir Gary Lineaker bozuntusu ile kurtarılmaz sayfa. Mortal Kombat Triology: Ben hiç konuşmayayım daha iyi. Solda sayfa rezaletinden sonra hele o kutu karmaşası hangi aklın ürünü olabilir ki! Gerçeğin Ötesinde: Siz de magazin dergiciliğine başladınız da bizim mi haberimiz yok. Bak bak, bi de poz verdirmişler kıza. Longbow 2: Yemyeşil sayfanız klavye örtüsü rezaletinizi kamufle edememiş maalesef. Resimlerdeki kalitesizlik oyundan mı sizden mi anlayabilmiş değilim. Oyundan olmadığına kalıbımı basarım. Monkey Island: Ay ne şeker sayfa! Sanki denizde yüzüyomuşum gibi oldum. Keşke oyundan şöle adamakıllı resimlerde görseydik. Myth: Siyah zemini tutturmuşsunuz sanki ama köşelerdeki küçük, yuvarlak resimler neden ve nasıl? Tomb Raider 2: Açıkladınız di mi şimdi siz bu oyunu! Kaç kelime o açıklama acaba. Bi de sansürlü resimler var ki tüm nefretimi üzerinde topladı. Men In Black: 4 küçük silah kutusu ile bizi bu kadar aydınlattığınız için teşekkür ederim, doğrusu. Earth 2140: Sol üst köşeye bir resim mi koymaya çalışmışsınız da bizim haberimiz yok. Puanlama kutusundaki resim de nereye düşmüş acaba! Worms 2: Bakmaya en çok dayanabildiğim (3-5 saniye) sayfa bu olmuş, resimlerin arasındaki çizgi olmasa... Blade Runner: Sadece yazı olsaymış safda en azından sayfa yapıyoruz demezdiniz. Manx TT: Şerit olayını görmezlikten gelip geçiyorum. Test Drive: Gözlerimi bozmak için yapmadığınıza göre sağ taraftaki karmaşayı nasıl açıklayabilirsiniz çok merak ediyorum. Aaa dergi bitmiş bile. Aklıma gelmişken uyarıyorum sizi: Fazla yüz vermeyin şu Zebani'ye. Yeni bir iki köşe eklemişsiniz nedir ne değildir tam bir grafik ve logo şahsiyetsizliği içindeler. Canımı daha fazla sıkmadan yıkılın karşımdan. ☒Y.S.Y.

10, 9, 8, 7, 6... NE OLACAK BU GERİ SAYIMIN SONU TEORİLERİ

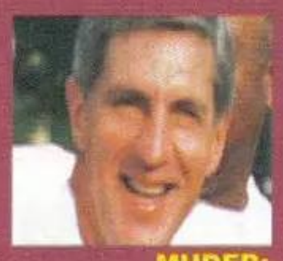
Mucize Teorisi: GameShow, kendini aşarak geri sayımın sonunda okuyucularına CD verecek!
Sayı Teorisi: Geri sayımın sonuncu ayı derginin 41. sayısına denk düşüyor. Kırkbir kere maşallah olayı!
MAC Teorisi: Mac'in dergiyi bıraktığı ayı anmak için bir geri sayım başlatıldı. 41. sayı o kötü ayın yıldönümü.
Kelalaka Teorisi: Heç bi anlama gelmeyen bir geri sayım işte. Gameshow'un muzipliklerinden bir tanesi.
Bilinmezlik Teorisi: Ne olacağı bilinmez. Geri sayımı başlatanlarda bilemez. Başlamıştır bir kere.
MAC Teorisi 2: Mac, yazın GameShow'a geri döneceğinden süpriz bir geri sayımdan başka birşey değildir bu!
Kupon Teorisi: Sayıları yuvarlaklarından kesip biriktirenler diyor ki P266 alacaz.

OTURDUK MU TELEVİZYON KARŞISINA?

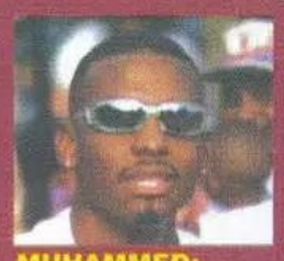
MEG: Ekonomi Pazarı. Çünkü bir tek pazarları evde ve çünkü bir tek ekonomiden anlamıyor.



ENGİN ABLA: Huysuz Virjin. Hiç kaçırmaz valla. Aslına bakarsanız sevdiğinden değil kıskandığından seyreder.



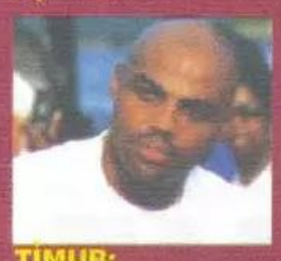
MUDER: Süper Televole. Derginin spor yazıları sorumlusu olur kendisi. Fifa99, NBA99, NHL99, vs. ellerinden öper.



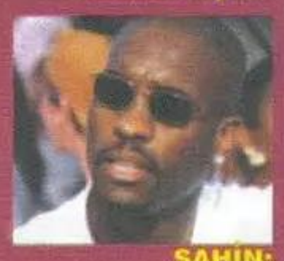
MUHAMMED: Forgotten Realms. Yok öyle bir program, zaten Forgotten Realms'de de ne televizyon var ne de anten.

OZGÜR: Şaban Askerde. Kemal Sunal'ı çok sever, o başka; içinde asker varsa Bülent Ersoy oynasa seyreder zati.

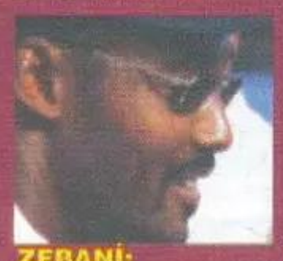
MERT: Şiir Dünyası. TRT2'de yayınlanıyo ya. Ne olsa seyreder. Serde enteliz, şair adamız ya. Yoksa anladığından değil yani.



TİMUR: CNN News. Kulağı Bill'de. Savaş çıkacak, USA'e geri dönemeyecek, hayır kirası ödeniyor diye meraktan sadece.



ŞAHİN: Kara Melek. Neden mi seyrediyo? Biz nerden bilelim canım, biz gördüğümüzü yazıyoruz.



ZEBANİ: İnanç Dünyası. Kaçırsa da kasede çektirir. Agresif ruhunu rahatlattığı için kaset kaset biriktirir, seyreder.

HÜSEYİN: Yalan Rüzgarı. Geçen ay o kadar çok yazı yazdı ki önüne ne koysanız onu yiyip ne açsanız onu seyretmeye başladı

NASIL YAZILIYOR BU YOLUN SONU YADA ... İSTER İNANMAYIN!

Bir kere en son hazırlanan sayfadır Yolun Sonu. Derginin diğer tüm işleri bitmemişse hiç kimse dokunmaz bu sayfaya. Gerçekten her ay yolun sonu burasıdır, anlayacağınız. Derginin diğer sayfalarının alt edildiği, tüm aksiliklerin atlatıldığı o mutlu geceyi Yolun Sonu'nu doldurarak kutlarız. Derginin kurmayları, Yolun Sonu'na malzeme olmak istemeyen herkes o gece orda olmak ister. Gece tabi canım! Gündüz iş yapılabildiği nerde görülmüş dergide. Ama kimse tam olarak bilmez hangi gece çıkacak malum sayfa dergi mutfağında. Şanslıysanız ordasınızdır. Şans dedimse malzeme olmaktan kurtulunduğunu sanmayın sakın! Diğerlerine giydirme şansıdır bu! Telefonla katılanlar bile olur. Bir muhabbettir gider ortada. Bir hengame vardır ortalıkta. Herkes birşeyler söylüyor, birşeylere kızıyor veya gülüyordur. Gece ilerledikçe sayfa tamamlanır. Kim yazmıştır bilinmez! Ama bir ay daha geçmişti ve eğlenmiştir GameShow! O yeter...

TOP 10 TÜRKİYE

1) TOMB RAIDER 2
2) FIFA SOCCER 98
3) AGE OF EMPIRES
4) QUAKE 2
5) WC PROPHECY
6) MYTH
7) WORMS 2
8) RIVEN
9) NFS 2 SE
10) NBA LIVE 98

TOP 10 U.S.A.

1) TOTAL ANNIHILATION
2) DIABLO/HELLFIRE
3) QUAKE 2
4) AGE OF EMPIRES
5) FALL OUT
6) FIFA 98
7) MONKEY ISLAND 3
8) JEDI KNIGHT
9) TOMB RAIDER 2
10) CIV 2/ FANTASTIC WORLDS

IN

- Dergideki köşeleri bitirmek. Bu ay da bigBEN veda etmez mi! Eder, etti de.
- Zebaniye mektupları diskette göndermek. Bu kampanyası tuttu Zeboş'un.
- Okey partileri. Timur Amerika'dan tatile geldi, dörtlü tamamlandı.
- Film sonlarını yumurtlamak. Şeytan'ın Avukatı'nın sonu hayalmiş de.
- Kapaktaki geri sayımın sonunu merak edip, bilenleri sıkıştırmak bu ay da in.
- 3Dfx! Fifa 98'de sis oluyomuş, yağmur yağıyomuş (sulusepken), hatta sahada çamur oluyomuş da top çamura takılabiliyomuş! Abarttım mı ne.

OUT

- Cheat'leri denemek. Böyle gelmiş böyle gider, cheatler de denenmez!
- Top10 USA'de dalga geçmek. Fark ettiniz herhalde bir iki aydır adam gibi listeler...
- Derginin problemsiz çıkması aslında 35 aydır out ama şom ağızlık yapmayalım diyorduk!
- Network'de oyun oynamak out. Artık internet'te oynuyoz da!
- Bitmek bilmeyen Compex Fuar Serisi. Out dimi? Out olsun artık!
- DVD ROM. Kedi uzanamadığı ciğere mundar dermiş de.

Walt Disney bilgisayar oyunları esas şimdi Türkiye'de!

Disney INTERACTIVE

Dünyada yirmiden fazla ülkede

satış rekorları kıran,

hem eğlendirici, hem eğitici

Walt Disney bilgisayar oyunları

artık Türkiye'de.

Imaj Interactive'e siparişlerinizi verin.

Walt Disney bilgisayar oyunlarını

güvenle satın.

Lütfen bizi arayın
siz de Walt Disney
ailesine katılın

İŞTE İLK 14 OYUN:

- THE LION KING ANIMATED STORYBOOK
- TOY STORY ANIMATED STOYBOOK
- POCAHONTAS ANIMATED STORYBOOK
- ALADDIN ACTIVITY CENTER
- LION KING ACTIVITY CENTER
- TIMON & PUMBA GAME BREAK
- HUNCHBACK GAME BREAK FINISHED
- TOY STORY VIDEO GAME ACTION PC
- DONALD COLD SHADOW
- THE LION KING PRINT STUDIO
- MICKEY & CREW PRINT STUDIO
- THE LION KING SCREEN SCENES
- MICKEY & CREW SCREEN SCENES
- TOY STORY SCREEN SCENES

DISNEY INTERACTIVE
TÜRKİYE GENEL DISTRIBUTORU

imaj INTERACTIVE

Büyükdere Caddesi 57/3 Maslak-Istanbul
Tel: (0212) 286 15 20 (5 hat)

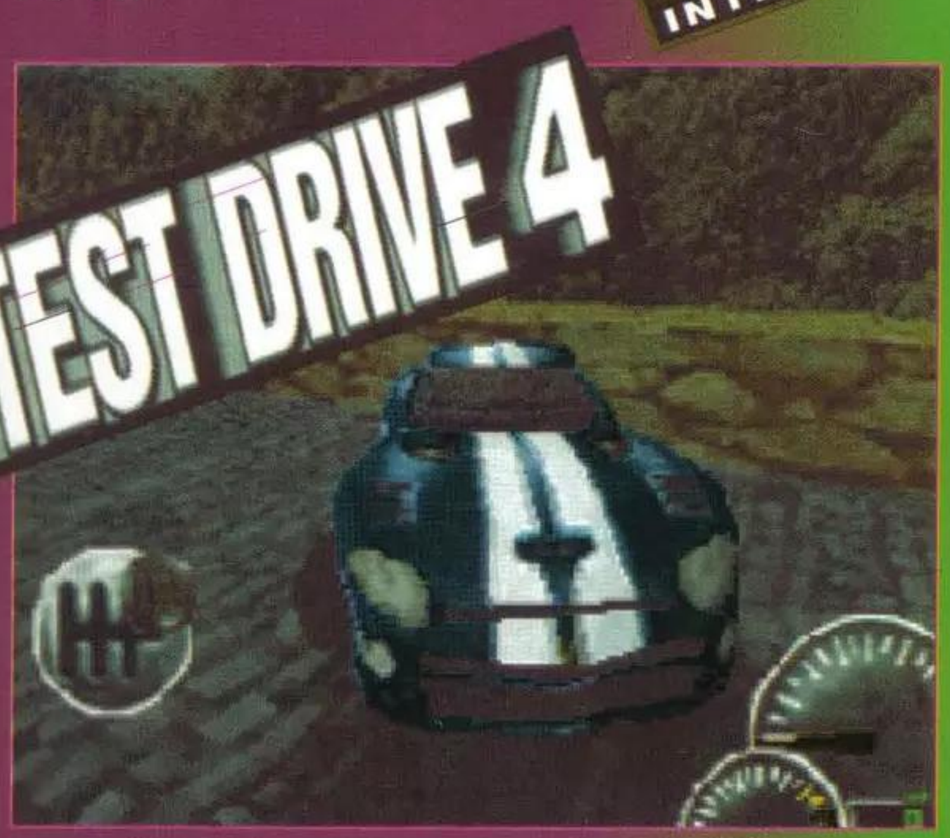
Imaj Interactive, PC CDROM oyunları üreticisi Walt Disney'in Türkiye'deki tek ve yasal dağıtıcısıdır.

ELECTRONIC ARTS™

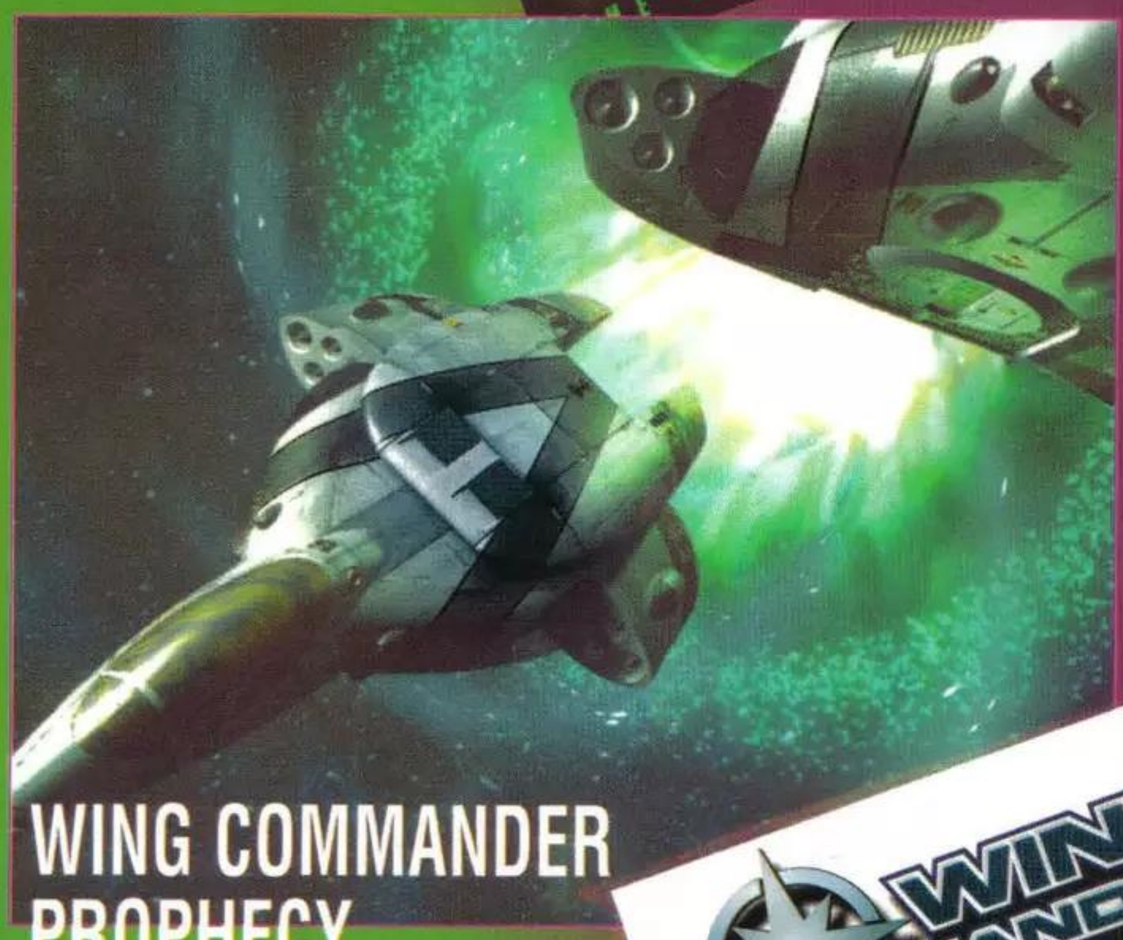
ORİJİNAL

CROC :
LEGEND OF THE GOBBOS
Sega Saturn, Sony Playstation, PC-CD

NUCLEAR STRIKE
Sony Playstation, PC-CD



TEST DRIVE 4
Machintosh, Sony Playstation, PC-CD



WING COMMANDER PROPHECY
PC-CD

"Türkçe Kullanma Kılavuzu" ile birlikte..

Tüm yetkili bayilerde..

ARAL İTHALAT LTD.

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: http://www.aral.com.tr
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1:aral@aral.com.tr E-Mail 2:sega@aral.com.tr

OYUN YAZILIM HAKLARI ©1997 ELECTRONIC ARTS'A AİTTİR. EA SPORTS, EA SPORTS LOGOSU, "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" VE ELECTRONIC ARTS, ELECTRONIC ARTS'IN AMERİKA VE DİĞER ÜLKELER DAHİLİNDEKİ TİCARİ MARKALARI YA DA RESMİ TİCARİ MARKALARIDIR.. FİFA DÜNYA KUPASI FRANSA'98'İN RESMİ LİSANS ÜRÜNÜDÜR VE BÜTÜN HAKLARI SAKLIDIR.